PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
KOMPLETTLÖSUNG
HELDEN, QUESTS, KAMPFTAKTIKEN

www.pcgames.de 01/04 € 4,99

EXTRADICK
50 SEITEN TESTS
30 SEITEN TIPPS

UNZENSIERTE „AB 16"-DOPPEL-DVD
MIT ÜBER 9 GBYTE

Test, Tipps & Tuning

SPELL FORCE

MIT VIDEO AUF DVD!
8 SEITEN TEST
7 SEITEN TIPPS

Genialer Strategie-Rollenspiel-Mix, über 100 Stunden Spielspaß! **90%**

3 VOLL VERSIONEN



84% PC GAMES

1. ABENTEUER
3 SKULLS OF THE TOLTECS
2. ACTION
GUNBOUND
3. STRATEGIE
SUDDEN STRIKE

2 EXKLUSIV-DEMOS:
HALO
V-RALLY 3
+ 20 DEMOS:
NFS: UNDERGROUND, AOM: THE TITANS U. V. M.

90 MINUTEN SPIELE-VIDEOS
NVIDIA EDITOR'S DAY, X2, SACRED U. V. M.

VORSCHAU



DEUS EX 2
ALEX DENTON SPRICHT DEUTSCH
DIE SIMS 2
NOCH LEBENDIGER & REALISTISCHER
SACRED
DIE ACTION-ROLLENSPIEL-HOFFNUNG

TEST



HERR DER RINGE 3
FILMSPIELCHEN ODER GROSSES KINO?
STAR WARS: KOTOR
EIN MUSS FÜR ROLLENSPIELER?
NFS: UNDERGROUND
SPIELSPASS ODER GRAFIK-BLENDER?

HARDWARE

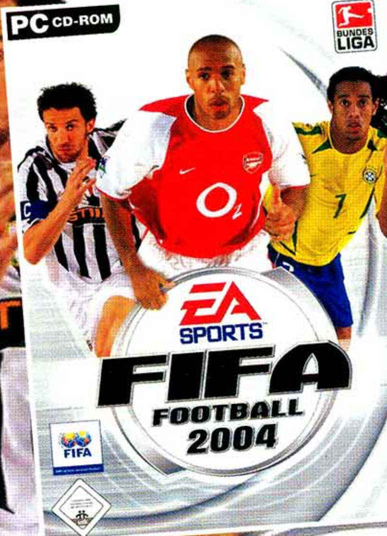


GESCHENK-IDEEN
EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION
NEUE GRAFIK-CHIPS
WETTLAUF VON NVIDIA UND ATI
XMAS-GEWINNSPIEL
PREISE IM WERT VON € 20.000



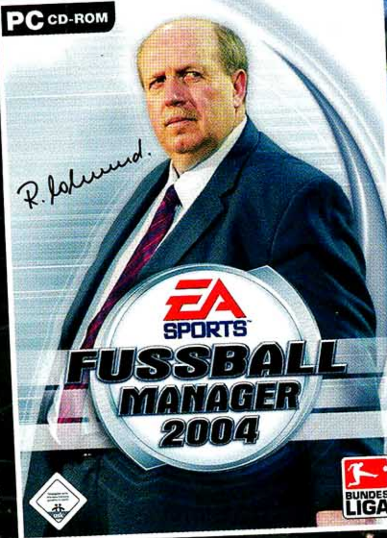
HOTWARE GAMES

Fifa Football 2004
Für wahre Fußballfans die umfassendste und authentischste Fußball-Erfahrung.



EA SPORTS FOOTBALL FUSION

je 45.-



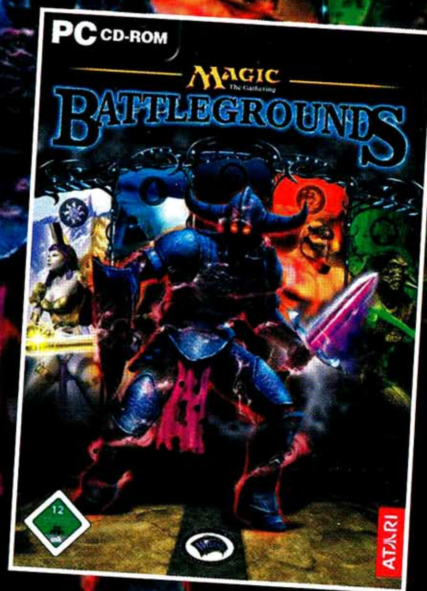


Fussball Manager 2004
Die ultimative Fussballmanager Simulation.

Asta La Vista...



Terminator 3: Krieg der Maschinen
Schlüpfe in die Haut des Hollywoodstars Arnold Schwarzenegger



Magic: The Gathering Battlegrounds
Originalgetreue Umsetzung des bekannten Sammelkartenspiels.

Online-Shopping:
bol.de einfach rund!
buch.de einfach vielseitiger
MOVIES & GAMES
www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071

EDEKA
Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

expert

R&K Markt • Dinslaken
46539 Dienslaken, 02064-4149-0

MEGA COMPANY
26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

MEDIMAX
01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Welch Glanz in jeder Hütte

Freitag | 07. November 2003

„PC Games, PC Games, warum hast du so viel Werbung?" – „Damit ich dich besser informieren kann …" Kein Märchen: Je mehr Anzeigen, desto dicker das Heft und desto mehr Platz für redaktionelle Beiträge. Nicht wenige Leser zeigen sich in Mails und Foren-Einträgen irritiert über die saisontypische Flut an Werbung in unserer November-Ausgabe. Kein Grund zur Beunruhigung: Inserate kommen bei uns grundsätzlich „on top" und gehen niemals zulasten der Tests – im Gegenteil: Die Geheimnisse der Druckkunst bringen es mit sich, dass Seitenumfänge nur in bestimmten Schritten erhöht werden können – und das ermöglicht mehr Platz für Vorschau-Berichte, Reportagen, Komplettlösungen, Hardware-Artikel oder Titelstorys. Wir meinen: Spiele, die erwiesenermaßen von vielen Lesern heiß erwartet werden, haben es nicht verdient, auf einer halben Seite abgehandelt zu werden. Dafür beißen wir gern die Zähne zusammen und schreiben uns einen Wolf.

Mittwoch | 12. November 2003

Seit über elf Jahren erscheint PC Games grundsätzlich am ersten Mittwoch eines Monats, Abonnenten bekommen das Heft einige Tage vorher frei Haus geliefert (beachten Sie dazu bitte auch die aktuelle Beilage). Und daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Doch wenn besonders aufregende Spiele erscheinen, möchten wir – siehe **Max Payne 2** im vergangenen Monat – flexibel bleiben, um Sie so frühzeitig wie möglich mit verlässlichen Tests versorgen zu können. Auch für **Spellforce** (ab 28. November erhältlich) machen wir eine Ausnahme, denn aus Leserzuschriften geht hervor, dass viele Strategie-Fans noch nicht genau wissen, was für eine Art Spiel sie hier erwartet, wie sich das Ding eigentlich spielt und was an dem **Warcraft 3**-Rivalen eigentlich so toll ist. Sie gehören dazu? Dann schnell vorblättern auf Seite 90. Video, Lösungshilfe, Tuning-Tipps und Mega-Test sollten keine Fragen offen lassen – falls doch, beantworten Ihnen diese unsere Redakteure gerne direkt (db@pcgames.de, pm@pcgames.de, tuning@pcgames.de, hilfe@pcgames.de).

Dienstag | 18. November 2003

Während Sie diese Zeilen lesen, befindet sich die Redaktion bereits im vorweihnachtlichen Ausnahmezustand: Die in diesem Jahr besonders arbeitnehmerfreundlichen Feiertage führen dazu, dass keine Verschnaufpause bleibt. Ortstermine und Videodrehs bei vielen prominenten Entwicklerstudios stehen an, dazu Tests einiger Kracher, deren Verkaufsstart auf Januar oder Februar verschoben wurde. Damit Sie gut über die Feiertage kommen und sich buchstäblich glänzend amüsieren, haben wir unsere goldene DVD-Ausgabe mit gleich drei erlesenen Vollversionen ausgestattet – als kleines Weihnachtspräsent und Dankeschön für unsere treuen Leser.

Viele Geschenke, ein friedliches Weihnachten 2003, ein feucht-fröhliches Silvester, alles erdenklich Gute für 2004 und natürlich viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT …



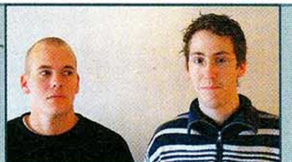
… hätt's nicht tun sollen: Will Wright (**Die Sims**) zum Kickern herausfordern. Durch Maxis-interne Tischfußball-Turniere gestählt, fegte Will unseren US-Reporter gnadenlos vom Platz. Mehr zu **Sims 2** auf Seite 56!

DIRK GOODING …



… ließ sich von Warren Spector erklären, warum sich das Warten auf die deutsche **Deus Ex 2**-Version lohnt und erfuhr nebenbei, dass die Design-Legende eine Schwäche für Stadtneurotiker Woody Allen hegt.

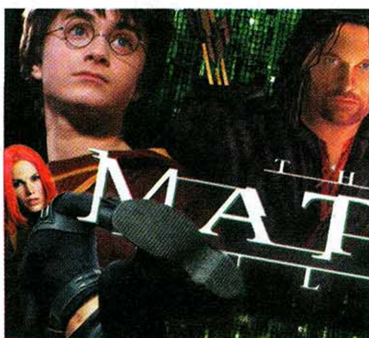
JUSTIN STOLZENBERG …



… wurde bei seinem Starbreeze-Trip (S. 72) Opfer moderner Wegelagerer: Der „günstige Festpreis" für die Taxifahrt vom Stockholmer Flughafen in die City entpuppte sich als 40 Euro teurer Touristen-Nepp für vier Kilometer.

Inhalt 1/2004

Aktuelles



Filmumsetzungen: Fluch oder Segen?
Das Spiel mit den Lizenzen: Sind Computerspiele zu Kino-Hits und TV-Blockbustern für die Entwicklerstudios leicht verdientes Geld oder eine schwere Bürde?

Vorschau

Test

AKTUELLES

Rechtzeitig zum Fest verlost PC Games Spieler-Hardware: Über 200 Grafikkarten, Prozessoren, Spielehandys, Laufwerke und zahlreiches Gamer-Zubehör suchen einen Platz unter dem Weihachtsbaum.

S. 44 **Weihnachts-Gewinnspiel**

Einige der Diablo-Erfinder haben sich mit den Flagship Studios selbstständig gemacht, darunter Designer-Legende Bill Roper. Arbeiten die Meister des Action-Rollenspiels bereits an Diablo 3?

S. 30 **Die Diablo-3-Macher?**

VORSCHAU

Eines der einflussreichsten und innovativsten Computerspiele wird fortgesetzt und erscheint im Februar 2004 erstmals komplett in deutscher Sprache. PC Games hat die aufwendigen Lokalisierungsarbeiten begleitet.

S. 62 **Deus Ex 2**

Action



Prince of Persia: The Sands of Time

Ein Klassiker der Spielegeschichte ist im nächsten Jahrtausend angekommen. Ist Ubisofts Morgenland-Abenteuer auch 2003 noch eine Reise wert?

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösung/Spieletipps

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

News

Hardware-Thema

Hardware-Tests

Service

TEST

Der heiß ersehnte Strategie-Rollenspiel-Mix ist da: pünktlich, umfangreich und voll gestopft mit frischen Ideen. Kann es die deutsche Produktion wirklich mit Referenzspielen wie Diablo 2, Warcraft 3 und Dungeon Siege aufnehmen?

S. 90

Spellforce

TIPPS & TRICKS

Zwei Spiele mit zusammen über 200 Stunden Spieldauer: Sichern Sie sich jetzt unsere Komplettlösungen, damit die langen Spielabende nicht in die Sackgasse laufen.

ab S. 211

KOTOR & Spellforce

HARDWARE

Weihnachtszeit ist Geschenkezeit. Die PC-Games-Redaktion gibt Ihnen die besten Einkaufstipps zum Thema Spieler-Hardware: der ultimative Wunschzettel-Führer 2003.

Weihnachts-Special

S. 228



Abbildung kann vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor und Lautsprecher.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4600 „TV Spezial"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz mit HT Technologie**
- **Windows® XP Home Edition (OEM) auf CD[1)2)]**
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **128 MB Nvidia Geforce™ FX 5200, DVI, TV Out**
- **DVD+RW Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software**

• 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min. • Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss • Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware • Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0 • 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

999 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand. **Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!***

Dell™ E172FP 17" TFT Display nur 463 €
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.: + 128 €[3)]
- mit ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik: + 128 €[3)]
- mit Dell™ 5650 Soundsystem mit Subwoofer: + 93 €[3)]

Finanzierung schon ab 33,13 € mtl.
Jetzt kaufen, erst Ostern zahlen![4)]

E-Value: 1020-D1412

Spannende Weihnachten mit Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 3.20 GHz.

Bald wird sich weisen, ob Sie ein Siegertyp sind. Denn die Feiertage bieten genug Gelegenheit zu testen, was Sie können. Strategische Glanzleistungen, Stadtgründungen und die Verbesserung Ihres Highscores – wahre Herausforderungen brauchen ihre Zeit. Und mit aktueller Hardware nutzen Sie jede Minute davon optimal. Etwa mit dem schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessor bis zu 3.20 GHz. Wenn Sie noch ein Geschenk brauchen, steht der DVD-Brenner mit 8facher Schreibgeschwindigkeit für Sie bereit. Und wer sich auch mit anderen messen will, nutzt die optionale Gigabit Ethernet Netzwerkkarte. Das alles ist zwar auch zu Weihnachten nicht geschenkt, aber bei Dell für wirklich günstige Preise zu haben. www.dell.de

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Dell™ Dimension™ 8300 „Extreme"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.0 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) mit Recovery CD[1)2)]
- 1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 2x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Maus, 3.5" Floppy, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.499 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand. **Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!***

Upgrades

Dell™ 2001FP 20" TFT Display nur 1.043 €
- mit ATi Radeon™ 9800 XT: + 232 €[3)]
- mit Microsoft® Office 2003 Basic Edition: + 140 €[3)]
- mit Dell™ 5650 Soundsystem mit Subwoofer: + 93 €[3)]
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €[3)]

Finanzierung schon ab 49,70 € mtl.
Jetzt kaufen, erst Ostern zahlen![4)]

E-Value: 1020-D2212



Dell™ Inspiron™ 5150 „Basic"

- Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)]
- 256 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 30 GB** Festplatte
- 15" UltraSharp™ SXGA+ TFT Display (1400 x 1050)
- Modem & 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 32 MB Nvidia Geforce™ FX Go 5200 Grafik
- Combo Laufwerk mit 8x DVD & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 96 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.399 € Systempreis, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand. **Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!***

Upgrades
- Dell™ Wireless LAN 802.11 b/g Karte: + 41 €[3)]
- mit 40 GB** Festplatte: + 46 €[3)]
- mit 4x DVD+RW-Brenner mit Software: + 174 €[3)]
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €[3)]

Finanzierung schon ab 46,39 € mtl.
Jetzt kaufen, erst Ostern zahlen![4)]

E-Value: 1020-I3012



Optional: 4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 8600 „Superior" NEU!

- Intel® Pentium® M Prozessor 1.50 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)]
- 512 MB DDR-SDRAM, 266 MHz
- 40 GB** Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WSXGA+ TFT Display (1680 x 1050)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB Nvidia Geforce™ FX Go 5650 Grafik
- Combo Modul mit 8x DVD & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Intel® Pro/Wireless 2100 Wireless LAN Karte

1.799 € Systempreis, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand. **Wählen Sie Ihr Gratis-Upgrade!***

Upgrades
- mit 4x DVD+RW-Brenner mit Software: + 174 €[3)]
- mit praktischem Dell Notebook Rucksack: + 69 €[3)]
- mit Farbset (vier verfügbar): + 35 €[3)]
- Aufpreis für 1.70 GHz nur 232 €[3)]

Finanzierung schon ab 59,65 € mtl.
Jetzt kaufen, erst Ostern zahlen![4)]

E-Value: 1020-I4112

Dell Zubehör versandkostenfrei! Gültig bis 31.12.2003



Logitech Extreme Digital 3-D Joystick: 7 programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 29 €[3)] inkl. MwSt. und Versand



Logitech Wingman Formula Force GP Racing Wheel
- Force Feedback
- Robustes Design
- Inkl. Pedalen und Software

nur 57 €[3)] inkl. MwSt. und Versand



NEU! Dell™ 2200 MP Projektor
Der neue Projektor von Dell. Helligkeit 1200 ANSI Lumen, Kontrast: 1800 : 1, SVGA-Auflösung 800 x 600
Einführungspreis 1.333 €[3)] inkl. MwSt. und Versand

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/2 33 33 55
Privatkunden 0800/2 64 33 55
SAVE ONLINE www.dell.de

Tel. Mo.–Fr. 8–20 Uhr, Sa. 9–18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif · Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit

Easy as DELL™

Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, www.dell.ch

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

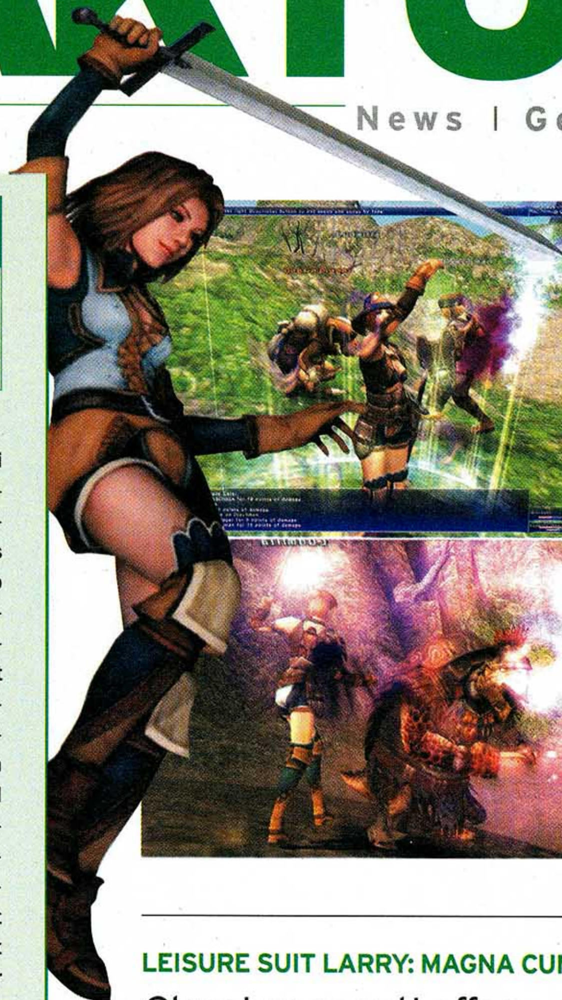
MEINUNG

JUSTIN STOLZENBERG



Does Size matter?

Es knallt fast durchgehend; kaum zwei Minuten vergehen ohne nervenzerfetzende Feuergefechte und exzessiven Bullet-Time-Einsatz – Max Payne 2 ist ein echtes Actionfeuerwerk. Allerdings ist es auch so schnell abgebrannt wie eine Silvesterrakete: Geübte Actionspieler verbringen gerade sechs, maximal sieben Stunden mit Max' zweitem Abenteuer – mehrere Versuche an besonders kniffligen Stellen inklusive. Und Remedys Racheengel ist in bester Gesellschaft: Call of Duty, Unreal 2, No One Lives Forever 2, das Raven-Shield-Add-on Athena Sword oder Freedom Fighters sind innerhalb von höchstens acht bis zehn Stunden durchgespielt und auch Jedi Knight 3 beansprucht mit etwa 14 Stunden kaum mehr. Aber kommt es bei einem Ego- oder Third-Person-Shooter überhaupt auf die Länge an? Ich finde: Nein. Moderne Actionspiele orientieren sich immer mehr an Filmen, sowohl was Aufbau und Präsentation, aber auch was den Gehalt der Story angeht. Triviale Geschichten wie „Ex-Cop rächt sich für den Mord an seiner Familie" (Max Payne 1) bieten einfach nicht mehr Stoff als für acht bis zehn Stunden Spiel – was darüber hinausgeht, wirkt oft künstlich in die Länge gezogen. Außerdem mag das Spielprinzip – Raum betreten, Schießerei, Schalter suchen, Raum betreten ... – zwar für sechs, sieben oder acht Stunden unterhaltsam sein, aber danach verliert es zunehmend seinen Reiz. Selbst unbestritten großartige Spiele wie Half-Life oder Jedi Knight 1 hatten langweilige Phasen, beispielsweise die verworrenen Gänge vor dem Tal der Jedi oder die unsäglich öde Alien-Welt. Selbst wenn von 25 Stunden Spielzeit die letzten zwei nur durchschnittlich sind, ist der gute Gesamteindruck getrübt – da sind mir kurze, dafür aber durchweg fesselnde Titel vom Schlage eines Max Payne, Call of Duty und Co. deutlich lieber.



FINAL FANTASY XI

Japanische Wertarbeit

Die japanischen Rollenspielpäpste von Square Enix lassen sich mal wieder auf dem PC blicken: Ende Oktober erschien die englischsprachige PC-Version der Online-Spielwelt **Final Fantasy XI** in Nordamerika. Hinter der widrigen Installation und dem umständlichen Einlog-Prozess steckt ein grundsolider, einsteigerfreundlicher Fantasy-Spaß. Das Spielprinzip fällt nicht weit vom **Everquest**-Stamm und dreht sich ums stete Monsterkillen und Erklimmen von Erfahrungs-Levels. Die Liebe zum Detail macht die Spielwelt wesentlich einnehmender und interessanter, als man es vom Genre-Durchschnitt gewohnt ist. In **Final Fantasy XI** macht jeder Zauberspruch Sinn, ist jedes Monster einzigartig. Abwechslungsreiche Missionen und hübsche Grafik verlocken immer wieder zu einem lustvoll verbummelten Stündchen.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Ohne Lowe und Laffer **werden Sie erneut zum Gaffer.**

Sierra Entertainment kündigt eine Fortsetzung der Adventure-Serie rund um den Schwerenöter Larry Laffer an. Die eigentliche Überraschung ist jedoch nicht das Sequel selbst, sondern die Tatsache, dass Larry-Erfinder Al Lowe bis jetzt nicht in das Projekt involviert ist, immerhin aber mit Sierra in Verhandlungen steht. Darüber hinaus steuern Sie nicht wie gewohnt Larry Laffer, sondern dessen Neffen Larry Lovage. Den scheuchen Sie in der Third-Person-Perspektive durch seine wilde College-Zeit voller Fettnäpfchen – und natürlich zielsicher an der holden Weiblichkeit vorbei. Neben klassischer Adventure-Kost setzt Entwickler High Voltage Software (**Star Trek: Star Fleet Academy**) auf kleine Action-Einlagen und den typisch anzüglichen Humor der Serie. Erscheinen wird der garantiert nicht jugendfreie Spaß voraussichtlich im Winter 2004.



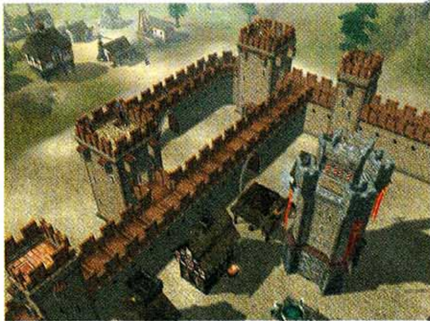


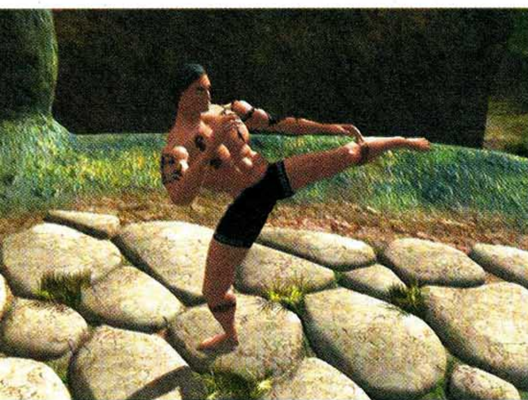
CASTLE STRIKE

Baubeginn zu Neujahr

Anhand einer fast fertigen Version von **Castle Strike** konnten wir uns einen ausführlichen Eindruck verschaffen. Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel überzeugt mit einer netten Hintergrundgeschichte und einem gut ausgetüftelten Wirtschafts- und Bausystem. So bauen die Arbeiter selbstständig Rohstoffe ab, reparieren Gebäude und löschen Brände, während man sich als Spieler ganz den Echtzeit-Schlachten widmen kann. Erscheinungstermin: Januar 2004.







JAXE

Mit Freunden prügeln

In gewöhnlichen Multiplayer-Shootern kämpft man mit Schnellfeuer- und Scharfschützengewehren. Doch **Jaxe** ist nicht gewöhnlich: Hier prügeln sich bis zu 16 Figuren mit Fäusten und Füßen in grafisch unterschiedlichen Arenen. Vereinzelt fällt zwar auch mal ein Schuss aus einer Knarre, überwiegend finden aber Beat-'em-Up-typische Box- und Kickduelle in aufwendiger 3D-Kulisse statt. Vor 2005 ist mit **Jaxe** nicht zu rechnen.

ANIMAL PLANETS

Von Worms inspiriert

Im November des nächsten Jahres schießen Hunde und Schafe im Comic-Look aufeinander – und zwar im Runden-Strategiespiel **Animal Planets**. Der Spielablauf ist mit dem von **Worms** vergleichbar: Mit Schrotflinten, Flammenwerfern und anderen Waffen bekriegen sich zwei rivalisierende Teams (die Sie vor Spielbeginn selber ausrüsten) abwechselnd auf einem 3D-Feld. Einen Einzelspielermodus gibt's auch – inklusive Story und sechs unterschiedlichen Fraktionen.



Activision kauft Infinity Ward

Das Spiele-Studio Infinity Ward gehört nun zum Publisher Activision. Zuletzt machten die Entwickler durch den Zweiten-Weltkrieg-Shooter Call of Duty (PC-Games-Wertung: 86 Punkte) auf sich aufmerksam, der sich allein in Deutschland in der ersten Woche bereits über 25.000 Mal verkaufte.

Planetside-Add-on

Das Planetside-Add-on Core Combat ist ab 27. November in Deutschland erhältlich. Neben sechs neuen Gebieten bietet das Programm die Möglichkeit, sich einer von insgesamt drei Fraktionen anzuschließen, um damit bestehende Charakter-Fertigkeiten weiter auszubauen.

Hidden & Dangerous 2-Add-on

In einem Interview haben die Hidden & Dangerous 2-Macher enthüllt, dass sie bereits an einem Add-on zum Taktik-Shooter arbeiten. Gerüchten zufolge soll dann der fehlende Coop-Multiplayer-Modus nachgereicht werden. Erscheinungstermin: noch unklar.

Seal of Evil

Die Macher des Echtzeit-Strategiespiels Dragon Throne (PC-Games-Wertung: 39 Punkte) arbeiten gerade am Action-Rollenspiel Seal of Evil. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle einer chinesischen Heldin, die auszieht, um den Tod ihres Vaters zu rächen.

Startopia-Macher pleite

Dem britischen Spiele-Entwickler Mucky Foot ist das Geld ausgegangen – das Studio wird geschlossen, die Belegschaft muss sich neue Jobs suchen. Gegründet wurde Mucky Foot von ehemaligen Bullfrog-Entwicklern, bekannt durch das Weltraum-Aufbauspiel Startopia.

Aus für Computer Artworks

Der Spiele-Hersteller Computer Artworks musste wegen Zahlungsunfähigkeit Konkurs anmelden. Das Studio entwickelte die Third-Person-Shooter Evolva und Das Ding. Computer Artworks hatte bis zuletzt an drei Titeln für PC und Konsole gearbeitet.

Söldner verschiebt sich

Der Taktik-Shooter Söldner verschiebt sich aufs Frühjahr 2004. Als Grund nennt der Entwickler Wings Simulations die Tatsache, dass man vor der Veröffentlichung noch Feintuning am Spiel vornehmen will. Dabei soll der demnächst anlaufende Beta-Test mit 500 Spielern helfen.

Was macht eigentlich ... Bruce Shelley?



Seit rund 23 Jahren arbeitet Bruce Shelley als Entwickler – zuerst von Brettspielen und seit 1987 von PC-Titeln. Als Assistent von Sid Meier hat er unter anderem an Railroad Tycoon und Civilization mitgewirkt. Den Durchbruch schaffte er nach seinem Wechsel zu den Ensemble Studios – auf sein Konto gehen die Strategie-Hits Age of Empires 1 und 2 sowie Age of Mythology samt Add-on.

PC Games: Die Arbeit an **Age of Mythology: Titans** ist abgeschlossen. Was folgt jetzt? Ein weiteres **Age of** ... ?

Shelley: „Wir arbeiten an einem neuen, großen Echtzeit-Strategiespiel. Wir sind noch in der Anfangsphase und wollen keine Details bekannt geben. Aber ich bin davon überzeugt, dass Fans der **Age**-Serie allen Grund haben, sich darauf zu freuen."

PC Games: Welche Erfahrung in deiner langen Karriere als Spieldesigner hat dich am meisten beeinflusst?

Shelley: „Das war meine Zeit bei Microprose von 1988 bis 1992. Vor allem die Arbeit als Design-Assistent von Sid Meier an **Railroad Tycoon** und **Civilization** war wertvoll für mich."

PC Games: Du beschreibst Microsoft als fantastischen Partner. Was macht die Zusammenarbeit so gut?

Shelley: „Die Leute von Microsoft zeichnen sich vor allem durch Marketing und langjährige Erfahrung aus – die Qualitätssicherung ist überragend. Zudem haben sie die nötigen Ressourcen, um in ein großes Spieleprojekt zu investieren. Zum Beispiel mussten wir das Original-**Age of Empires** mehrere Male verschieben, dennoch hat Microsoft zu uns gehalten."

PC Games: Du hast auch an Flugsimulationen gearbeitet. Was hält dich davon ab, eine weitere zu machen?

Shelley: „Ich war an der Entwicklung von **F-19 Stealth Fighter** und **F-15 II** beteiligt, allerdings nicht als Spieldesigner. Mein Job war die Erstellung der 3D-Objekte und -Landschaften. Als Sid mir angeboten hat, in der Rolle seines Assistenten zu arbeiten, habe ich die Chance sofort genutzt. Ich war nie gut in Flugsimulationen und habe seit damals kaum eine gespielt."

PC Games: Gibt es im Moment irgendwelche Spiele anderer Firmen, an denen du gerne mitgearbeitet hättest?

Shelley: „Eigentlich nicht. Es war ein Traum für mich, bei der Entstehung von Ensemble und bei der Entwicklung der **Age**-Spiele mitzuwirken. Ich ziehe **Age of Empires** und **Age of Mythology** allen anderen Echtzeit-Strategicals vor – wahrscheinlich, weil mich persönlich Geschichte sehr interessiert. Die einzigen Spiele, die ich während der letzten Jahre durchgespielt habe, waren **Desperados** und **Robin Hood** von Spellbound. Ich liebe Taktik-Spiele im Stile von **Commandos** und freue mich schon auf **Chicago 1930**, das ja demnächst erscheinen soll."

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Viele Wege zum Ziel



Zum **Splinter Cell**-Nachfolger **Pandora Tomorrow** tauchen immer mehr Infos auf. Neben technischen Verbesserungen soll vor allem der Spielablauf erweitert werden. So wollen die Leveldesigner für fast alle Szenarien mehrere mögliche Lösungswege schaffen. Anders als im Vorgänger soll es also nicht nur die Möglichkeit geben, ein Problem auf mehrere Arten anzugehen, sondern es im Sinne des Wortes sogar komplett zu umgehen. Garant für größere Handlungsfreiheit sollen echte Außenlevels sein, die ganz ohne vorgeschriebene Pfade auskommen. Die Wartezeit bis zum Erscheinen von **Pandora Tomorrow** im März 2004 verkürzt ein Mini-Add-on zum ersten Teil, das im Januar in die Läden kommt und die drei Bonus-Missionen „Kola Cell", „Vselka Infiltration" und „Vselka Submarine" enthält.



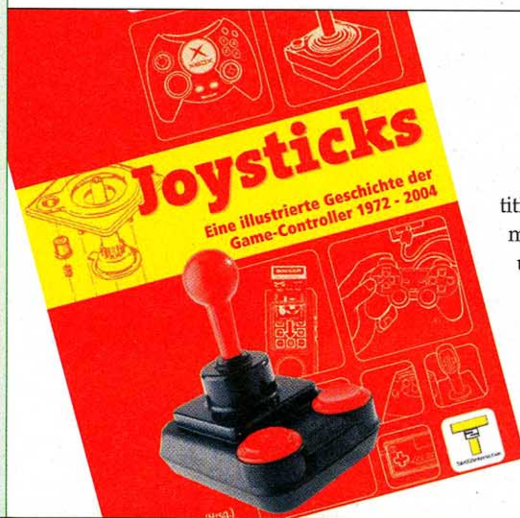


GUN METAL

... und es kommt doch



Nach der Pleite von Hersteller Rage war lange unklar, ob das ursprünglich für Xbox erschienene **Gun Metal** überhaupt noch für den PC veröffentlicht würde. Nun hat sich Data Becker ein Herz gefasst und bringt die Roboter-Ballerorgie noch Ende November in den Handel. Ersteindruck: spaßiger, grafisch ansprechender Shooter für zwischendurch.



GESCHICHTE DER GAMECONTROLLER

Joysticks: Das Buch

Wer erinnert sich nicht an den berühmten Competition Pro? Welcher PC-Pilot hätte nicht sein Thrustmaster Flight Control System schätzen gelernt? Diese und noch viele andere Steuerungsgeräte, darunter Exoten wie Tanzmatten genauso wie berühmte Computermäuse, finden Sie im Buch **Joysticks: Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004**, das ab Dezember für rund 18 Euro zu haben ist.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Kauft deutsche Originale!

Von Berufs wegen spiele ich fast ausschließlich englischsprachige Originalversionen – seien es Work-in-Progress-Fassungen zum ersten Reinschnuppern, komplett spielbare Betas für Previewzwecke oder finale Master zum Test. Die brennfrischen Silberlinge erreichen uns oft direkt aus den Entwickler-Labors. Ob die Spiele in den USA, England, Spanien, Deutschland oder Osteuropa programmiert werden, ist ganz egal. Die internationale „Games-Sprache" ist nun mal Englisch. Abseits der Redaktionsarbeit aber habe ich für mein persönliches Pläsier viel lieber deutschsprachige Spielefassungen im Laufwerk. Gut gemacht müssen sie sein, klar. Nichts ist schlimmer als schlampige Übersetzungen oder Laiensprecher, die gelangweilt aus den Lautsprechern brabbeln. Wenn ich 40 Euro für einen Titel hinblättere, will ich das Spiel auch komplett in Deutsch erleben dürfen. Bei einem Rennspiel oder linearen Shooter mag das ja noch weniger ins Gewicht fallen. Spätestens aber, wenn es um einen aufwendig erzählten Strategie-Titel oder ein Rollenspiel mit epischer Hintergrundgeschichte geht, will ich in meiner Muttersprache spielen. Das macht mehr Spaß, ist weniger anstrengend und ich bin stets voll und ganz im Thema. Ich glaube, so geht es vielen Menschen. Die Sprachbarriere darf man nicht unterschätzen. Für viele Computerbesitzer ist sie immer noch eine große Einstiegshürde, die davon abhält, sich für PC-Spiele zu begeistern. Die Folge: Verkaufszahlen stagnieren, die Zielgruppe erweitert sich nicht mehr. Ein Teufelskreis, zumal sich die deutsche Version auch bezahlt machen muss. Eine umfangreiche Lokalisierung in 1A-Qualität verschlingt heute ganz schnell sechsstellige Euro-Beträge. Wenn so eine Investition nicht wieder eingespielt wird, weil mancher glaubt, die englische Version sei „irgendwie" besser, „irgendwie" originaler, wird das Geld beim nächsten Mal eben eingespart. Noch schlimmer: Die Chefetagen der überwiegend amerikanischen oder englischen Hersteller überlegen, weshalb sie Deutschland als Markt überhaupt noch gesondert bedienen sollen, veröffentlichen nur noch internationale Fassungen und die Einstiegshürde wird zementiert. Deshalb: Kaufen Sie die deutschen Originale! Oder gehen Sie etwa ausschließlich ins Fremdsprachen-Kino?

DEFENDER OF THE CROWN

Robin Hood naht

Die Neuauflage des Cinemaware-Klassikers ist fertig und steht am 1. Dezember in den Läden. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe, der erste Eindruck ist aber durchaus positiv: Obwohl der neue Robin Hood nicht mehr viel mit dem Original gemein hat und die Mischung aus Fechtduellen, Bogenschießen und Strategie eher auf Konsolenspieler ausgerichtet zu sein scheint, versprüht das Rebellenabenteuer viel Charme.





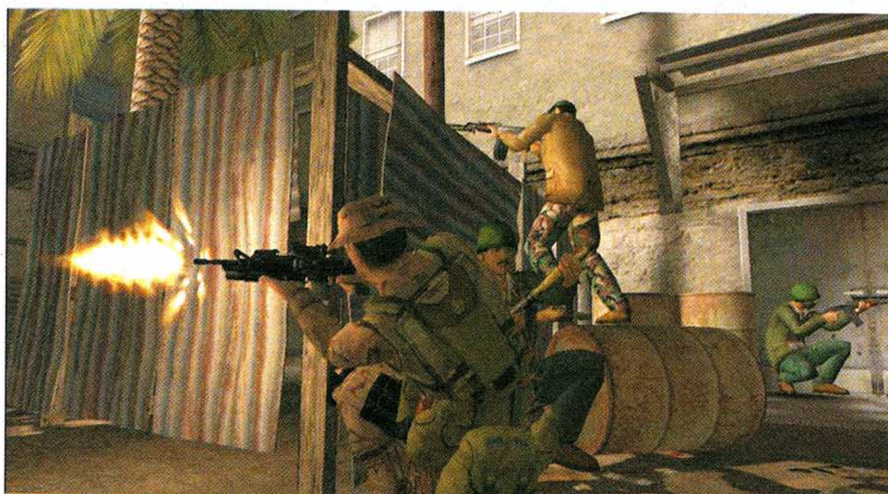
SONDERHEFT

Know-how von Experten

Ein ganzes Heft exklusiv zum populären Multiplayer-Shooter-Spaß **Battlefield 1942** kommt von den Profis unseres Schwestermagazins PC ACTION: Für günstige € 6,50 gibt's massig Tipps & Tricks, ausgewählte Maps und famose Mods auf Begleit-DVD – natürlich inklusive ausführlicher Beschreibungen im Heft. PC Games meint: Ein unverzichtbares Kompendium für **Battlefield**-Einsteiger und -Könner!

AMERICAS ARMY 2.0

Die USA rüsten auf



Das kostenlose Militär-Werbespiel **Americas Army** liegt nun in der Version 2.0 vor, die den Taktik-Shooter um Special-Forces-Truppen erweitert. Wer im Online-Training besonders gut abschneidet, darf in den Team-Gefechten beispielsweise Spezialausrüstung wie Termitgranaten oder die SPR-Scharfschützen-Variante der M-16 benutzen. Herunterzuladen unter www.americasarmy.com.

Nosferatu

Unter Eidos' neuem Spiele-Label Firefrog erscheinen zukünftig Titel im mittleren Preissegment. Der erste Titel lehnt sich an den Stummfilm Nosferatu an, heißt auch so und ist ein Shooter. Darin kämpft der Spieler mit Kruzifixen, Weihwasser und Holzpfählen gegen Untote.

Ehre für Molyneux

Der Erfinder und Chef-Designer der Black&White-Spiele, Peter Molyneux, wird von der schottischen Universität Abertay Dundee mit der Ehrendoktorwürde ausgezeichnet. Als Grund nennt die Hochschule Molyneux' Talent und Entschlossenheit, innovative Spiele zu entwickeln.

Bloodrayne 2

Bloodrayne 2, ursprünglich ein Konsolentitel, wurde vom Hersteller nun auch für den PC angekündigt (Termin: Oktober 2004). Darin übernimmt der Spieler die Rolle der Vampirin Bloodrayne, die sich stilvolle Slowmotion-Nahkämpfe gegen andere Blutsauger liefert.

Blitzkrieg 2

Laut CDV ist ein Nachfolger zum Echtzeit-Strategiehit Blitzkrieg bereits seit Anfang des Jahres in der Mache. Unter anderem versprechen die Entwickler eine komplett zerstörbare 3D-Umgebung, mehr Rollenspiel-Anteile (Helden) und Wetter-Einflüsse.

Jagged Alliance 2

Nachdem Strategy First die Rechte an dem berühmten Söldner-Taktikspiel erworben hat, ist nun die erste Fortsetzung in der Pipeline: Wildfire basiert nach wie vor auf dem angegrauten Spielsystem des zweiten Teils und wird von dem in der Fangemeinde beliebten Modder Serge Popov erstellt.

Aus für Digitalo

Die Macher von Devastation schließen ihre Pforten. Nach technischen Problemen und enttäuschenden Verkaufszahlen des Ego-Shooters (PC-Games-Wertung: 69 Punkte) konnte Digitalo keinen großen Auftrag mehr an Land ziehen.

Game Advisor

Mit dem Game Advisor hat Microsoft im Internet ein Tool veröffentlicht (www.microsoft.com/windowsxp/games), mit dem sich per Benchmark überprüfen lässt, ob der eigene PC für das Microsoft Spiel der Wahl schnell genug ist.

DUNGEON LORDS

Karriere leicht gemacht

Rollenspiel-Veteran D. W. Bradley legt in seinem neuesten Projekt großen Wert auf Einsteigerfreundlichkeit. So soll es bei **Dungeon Lords** keine Levelaufstiege geben; gewonnene Erfahrungspunkte können sofort in verbesserte Fähigkeiten investiert werden. Auch die üblichen Charakterklassen bleiben außen vor; aus einem Magier lässt sich binnen kurzer Zeit wieder ein Schwertmeister machen. Das Kampfsystem gestaltet sich ähnlich simpel: In Nahkämpfen werden die Bewegungen der Maus umgesetzt und Schlagkombinationen automatisch ausgelöst. Cool: Die komplette Solo-Kampagne lässt sich kooperativ im Multiplayer-Modus lösen, wobei die Mitspieler in die Haut unabhängiger Partymitglieder schlüpfen. Erscheinen soll **Dungeon Lords** noch im Frühjahr 2004. In der nächsten Ausgabe von PC Games verraten wir Ihnen mehr.



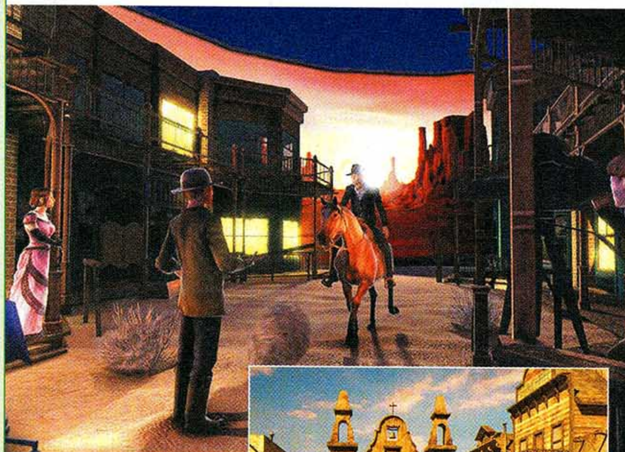
RESTRICTED AREA

Endzeitliches **Action-Rollenspiel**





Im Jahr 2083 stapeln sich die Probleme: Die Menschheit lebt zusammengepfercht in Großstädten, ringsherum erstreckt sich Ödland. Bis zu vier einzigartige Charaktere kämpfen in der isometrisch dargestellten Endzeit-Welt nach **Diablo**-Manier ums Überleben – entweder einzeln oder im kooperativen Multiplayer-Modus. Der Entwickler verspricht unzählige, dynamisch verlaufende Quests und damit mehr als 160 Stunden Spielzeit. Die futuristische Schlacht beginnt im April 2004.



THE MOVIES

Kulissen-Stadt

Nachdem es um Peter Molyneux' Wirtschaftssimulation **The Movies** lange Zeit still war, haben die Entwickler nun endlich wieder Bilder veröffentlicht, die neue Kulissen-Sets zeigen, in denen Spieler später ihre eigenen Mini-Filmchen drehen dürfen. Diese können anschließend vertont und im MPEG-Format abgespeichert werden, einer **Die glorreichen Sieben**-Parodie steht also nichts mehr im Wege.

PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™

OHNE DEN BLEIBEN DIE SÄBEL STUMPF:

PC-SPEZIALIST Shuttle XPC



- AMD Athlon XP2600+
- 512 MB superschneller Arbeitsspeicher
- Sapphire 9800SE All-in-Wonder – inklusive TV-Tuner
- 120 GB Festplatte 7200 rpm
- Multiformat (4x) DVD-Brenner
- Inklusive USB 2.0, Firewire, PS/2 Maus und Tastatur
- Ebenso kompakte, wie stylische 30 x 20 x 18,5 cm
- Markenmainboard mit nForce 2 Chipsatz



* Servicekauf möglich:
Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und die Jahreslaufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%.

999,-

SERVICEKAUF* 24x 47,– Euro



PC SPEZIALIST

COMPUTING • MOBILITY • DIGITAL IMAGING • VIDEO & DVD • MUSIC

...einfach sympathisch!

02625 Bautzen 03591/48 00 91 · 06847 Dessau 0340/66 13 66 · 07407 Rudolstadt 03672/34 92-0 · 07743 Jena 03641/53 00 -008060 · Zwickau 0375/58 999-0 · 09113 Chemnitz 0371/44 465-0 · 09599 Freiberg 03731/45 90 85 · 12555 Berlin I 030/652611-00 ·14467 Potsdam 0331/29 85 20 ·16225 Eberswalde 03334/21 29 24 · 17033 Neubrandenburg 0395/36 321-0 · 18146 Rostock 0381/68 66 88-0 · 18273 Güstrow 03843/22 70 00 · 18435 Stralsund 03831/38 31 18 · 21339 Lüneburg 04131/20 761-0 · 21680 Stade 04141/54 16-0 · 22527 Hamburg 040 /47 11 02-0 · 23554 Lübeck 0451/48 421-0 · 23966 Wismar 03841/6320-0 · 26133 Oldenburg 0441/36 14 84-0 · 27576 Bremerhaven 0471/30 81 924-0 · 27749 Delmenhorst 04221/59 015-0 · 30449 Hannover 0511/45 10 61 · 32257 Bünde 05223/18 377-0 · 32425 Minden 0571/64 613-0 · 32758 Detmold 05231/61 619-3 · 33100 PaderbornII 05251/50 01 00 · XL 33609 Bielefeld 0521/96 96-0 · XL 34125 Kassel 0561/57 98 99-0 · 34497 Korbach 05631/50 169-0 · 38102 Braunschweig 0531/28 10 40 · XL 39110 Magdeburg 0391/72 739-0 · 42651 Solingen 0212/22 23 70 · 44575 Castrop-Rauxel 02305/18 043 · 46284 Dorsten 02362/99 37 0 · 48145 Münster 0251/13 399-0 · NEU 48683 Ahaus 02561/68 764-0 · 49082 Osnabrück 0541/50 098-0 · 50968 Köln 0221/34 80 20 · 52351 Düren 02421/12168-0 · 54294 Trier 0651/82 899-0 · 54416 Wittlich 06571/14 69-0 · 54634 Bitburg 06561/96 97-0 · 55218 Ingelheim 06132/78 950 · 55252 Mainz 06134/18 55-0 · 55543 Bad Kreuznach 0671/89 666-0 · 55743 Idar-Oberstein 06781/36 05 60 · 57078 Siegen 0271/88 091-0 · 58097 Hagen 02331/80 818-8 · NEU 59227 Ahlen 0174/9950000 · 60489 Frankfurt 069/97 88 70 · XL 61169 Friedberg 06031/72 18-0 · 63067 Offenbach 069/80 07 080 · 63452 Hanau 06181/98 393-0 · 63743 Aschaffenburg 06021/31 095-0 · NEU 65479 Raunheim 06142/60 350-0 · Saarlouis 06831/48 966-0 · 78224 Singen 07731-99 470 · 78467 Konstanz 07531/99 44-0 · 81377 München-Süd 089/71 06 68-0 · XL 83059 Rosenheim/Kolbermoo 08031/29 90 29 · 85354 Freising 08161/42 900 · 86154 Augsburg 0821/41 10 41 · NEU 86899 Landsberg am Lech 08191/973416 · 88045 Friedrichshafen 07541/37 86 670 · 88212 Ravensburg 0751/36 35-10 · 89231 Neu-Ulm 0731/72 36 63 · 89518 Heidenheim 07321/ 34 27-0 · 90489 Nürnberg 0911/95 51 20 · 91052 Erlangen 09131/16 03 60 · 92318 Neumarkt i.d.Opf. 09181/29 32-0 · 93059 Regensburg 0941/46 5 1 60 · 94036 Passau 0851/49 03 868 · 95032 Hof 09281/79 55 00 · 95448 Bayreuth 0921/78 518-0 · 99099 Erfurt 0361/42 746-0 · 99867 Gotha 03621/42 46-0 · L-8009Luxembourg 00352/31 61 541 · Stützpunkthändler: 09126 Chemnitz sysWare Häßler & Thon GbR 0371/40 13 110 · 31515 Wunstorf TriTec Computersysteme GmbH 05031/91 33 37 · 35745 Herborn bollmann.net GmbH 02772/47 57-0 · 42551 Velbert Andreas Fenner 02051/31 880 · 48231 Warendorf Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG 02581/96 809 · 54568 Gerolstein Copyfax W & P GmbH 06591/95 35-0 · 59065 Hamm ADC Elektronic Graner & Ludwig oHG 02381/59 471 · 71522 Backnang JES Computer Joachim Ehmann e.K. 07191/32 260 · 82515 Wolfratshausen PC Profi Timo Bastug 08171/48 98 36 · 98693 Ilmenau Concept Computermarkt Ilmenau GmbH 03677/67 89 31 · 99734 Nordhausen Systempartner Computervertriebsgesellschaft Nordhausen mbH 03631/97 47 67 · Weitere Stützpunkthändler finden Sie unter www. pcspezialist.de.

Anstoß 4 Add-on

Nachdem der erste Patch bereits erschienen ist, arbeitet Ascaron nun an einer kostenlosen Erweiterung für die Edition 03/04, die unter anderem das Transfer-System und die Budget-Verwaltung vereinfachen soll. Anregungen holen sich die Entwickler direkt bei den Anstoß-Fans.

Activision stoppt Trinity

Um Kosten zu sparen, hat Activision insgesamt zehn Projekte eingestellt. Neben zahlreichen Konsolentiteln wie Pro Snowboarder 2 findet sich auch der PC-Shooter Trinity auf der Liste, der von Gray Matter (Spider-Man) entwickelt wurde.

Max Payne 2

Take 2 hat neue Levels (zwei Szenarien für den Modus Dead Man Walking) und Mod-Tools für Max Payne 2 veröffentlicht. Die Programme sind auf der offiziellen Website unter www.maxpayne2.de kostenlos zu haben. Für die Zukunft versprechen die Entwickler weitere Mods.

Killed Bill

Vivendi Universal hat die Entwicklung von Kill Bill eingestellt, in dem Spieler die Handlung des Action-Streifens hautnah erleben sollten. Tarantino-Fans dürfen jedoch aufatmen: SCi (The Great Escape) arbeitet an einer Umsetzung von Reservoir Dogs, die 2004 erscheinen soll.

X zweieinhalb

Dark Ore heißt das Erstlingswerk von Raylogic und macht Sie zum Erzförderer in den unendlichen Weiten des Alls. Während Sie Ihre Bohrstation im Managerpart am Laufen halten müssen, liefern Sie sich im privaten Kampfflieger schwerelose Dogfights mit Piraten.

SWATs und Pillenfresser

Nach Chaos Legion sollen nun zwei weitere Spiele der japanischen Spieleschmiede Namco auch für den PC erscheinen. Neben dem Taktik-Shooter Kill.Switch, in dem vor allem die Umgebung eine wichtige Rolle spielt, wird auch das 3D-Jump&Run Pac-Man World 2 portiert.

Victoria

Hardcore-Strategen aufgepasst: Victoria führt den Klassiker Europa Universalis 2 fort. Die US-Version des hochkomplexen Strategiespiels ist bereits erschienen, die deutsche Ausgabe soll Anfang Dezember folgen. Test voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

In letzter Minute

Kurz vor Redaktionsschluss haben uns acht Testversionen erreicht. Für ausführliche Reviews war die Zeit zu knapp, dennoch möchten wir Ihnen unseren ersten Eindruck nicht vorenthalten. Ausführliche Tests lesen Sie in der nächsten Ausgabe von PC Games.

Star Wars Galaxies



In der US-Version sind bereits die ersten Jedi aufgetaucht, die deutsche geht gerade erst an den Start. Nach ersten Eindrücken ist die Lokalisierung gut gelungen, allerdings gibt es noch keinen eigenen europäischen Server. An den ursprünglichen Kritikpunkten haben auch die bisherigen Patches wenig geändert: für Profis zu simpel!

Hersteller: Lucas Arts
Termin: Erhältlich
Tendenz: Gut

RTL Skispringen 2004



Rechtzeitig zum Beginn der Saison geht die Neuauflage der Erfolgsserie **RTL Skispringen** an den Start. Es gibt viele neue Features, beispielsweise Sportwetten, ein Skisprung-Quiz und Trainer, und auch die Technik wurde noch einmal aufpoliert. Das Skifliegen selbst macht nach wie vor am meisten Laune.

Hersteller: VCC Entertainment | **Termin:** Erhältlich | **Tendenz:** Befriedigend

Airline 69



Die Macher von **Wet: The Sexy Empire** schicken Sie nach Casablanca, wo Sie um Klopapier und Gummipuppen feilschen oder mit Kamelexkrementen handeln, bevor Sie eine eigene Airline gründen dürfen. Wie gewohnt wird der seichte Wirtschaftspart mit Comicbildchen tief dekolletierter und hochgeschlitzter Weiblichkeit untermalt. Wer's braucht ...

Hersteller: Modern Games | **Termin:** Erhältlich | **Tendenz:** Ungenügend

Der verborgene Kontinent



Frogwares, bekannt geworden durch **Sherlock Holmes und das Geheimnis der Mumie**, schickt Sie in einem Point&Click-Adventure auf den Spuren von Jules Verne unter die Erde. Dabei lösen Sie mäßig schwere Kombinationsrätsel vor passabler Kulisse mit mäßig spannender Story. Für darbende Adventure-Fans allemal interessant.

Hersteller: Frogwares | **Termin:** November | **Tendenz:** Befriedigend

Secret Weapons over Normandy



Mit einer Flugsimulation hat das Ballerspiel **Secret Weapons over Normandy** nun wirklich nichts mehr zu tun, eher schon mit einer Art Deluxe-Version der **Moorhuhnjagd**, das tut dem Spaß aber beileibe keinen Abbruch. Zwischensequenzen, freispielbare Bonusfilmchen und ein Upgrade-System sorgen für Langzeitmotivation. Negativ: veraltete, ruckelige Grafik.

Hersteller: Totally Games
Termin: 27. November
Tendenz: Befriedigend

Tony Tough and the Night of Roasted Moths



Tony Tough sieht aus wie **Day of the Tentacle** und klingt wie der **Quatsch Comedy Club**. Die gelungene deutsche Synchronisation mit bekannten Comedians (Ingo Appelt, Markus Maria Profitlich und andere) sorgt für Schmunzler und tröstet über die stellenweise recht unlogischen Rätsel hinweg. Bei Hefterscheinen steht **Tony** bereits im Laden.

Hersteller: Prograph | **Termin:** 21. November 2003 | **Tendenz:** Gut

Dredd vs. Death



Gegen die Verbrechensrate von Mega-City One wirken die Slums von New York wie ein Kinderspielplatz – und dann greifen auch noch Vampire an! Als Comic-Held Dredd kämpft man in diesem Ego-Shooter augenzwinkernd gegen die Untoten-Invasion an und erlebt dabei absolut nix Neues in kunterbunter, aber unzeitgemäßer Optik.

Hersteller: Rebellion | **Termin:** Erhältlich | **Tendenz:** Ausreichend

The Hobbit



Im November veröffentlicht Vivendi ein weiteres Action-Adventure auf Basis der Tolkien-Buchlizenzen. Diesmal scheuchen Sie Bilbo Beutlin in der quietschbunten Vorgeschichte zu **Der Herr der Ringe** über allerlei Abgründe, liefern sich simple Schwertduelle mit Orks und lösen Rätsel. Putzig, aber nicht herausragend.

Hersteller: Amaze | **Termin:** 27. November 2003 | **Tendenz:** Befriedigend

Die 10 **beliebtesten** Arcade-Spiele (bis 1985)

1 Mario Bros – Nintendo, 1982
Der Nachfolger des legendären **Donkey Kong** erschien später auch für das NES.

2 Pac-Man – Midway, 1980
Der Urvater der Smileys gehört heute noch zu den bekanntesten Videospiel-Helden.

3 Donkey Kong – Nintendo, 1981
Klempner Mario hatte seinen ersten Auftritt als furchtloser Prinzessinnen-Retter.

4 Arkanoid – Taito, 1985
Die moderne Variante vom Oldie **Pong** ist heute selbst ein Klassiker.

5 Boulder Dash – Exidy, 1984
Graben, Steine schieben, Diamanten einsammeln – so simpel waren Spiele damals.

6 Asteroids – Atari, 1979
Das erste Computerspiel mit Vektorgrafik. Damals eine umwerfende Neuerung.

7 Space Invaders – Taito, 1978
Die Mutter aller Shoot 'em Ups sorgte seinerzeit für überfüllte Spielhallen.

8 Pitfall – Activision, 1982
Erschien ursprünglich für Ataris Konsole 2600 und erst später als Münz-Automat.

9 Gauntlet – Atari, 1985
Hack&Slay-Rollenspiele wie **Diablo** führen noch heute das **Gauntlet**-Erbe fort.

10 Frogger – Sega, 1981
Eines der ersten Sega-Spiele – und trotz Simpel-Prinzip deren erster großer Hit.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern.

Prince of Persia
THE SANDS OF TIME™

















*Kontrolliere die Zeit, sie gibt dir die absolute Macht. Aber gehe vorsichtig damit um! Drehe das Rad der Zeit zurück, um dem Tod zu entkommen. Halte die Zeit an und kämpfe so gegen deine Feinde. Schaue in die Zukunft um deine nächsten Schritte zu planen.

Wir alle würden größere Wagnisse eingehen, wenn wir die Macht über die Zeit besässen.





Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen

1



FAR CRY Mit **Far Cry** verschiebt sich neben **Doom 3** und **Half-Life 2** bereits der dritte Action-Kracher: Um den neuen Termin „1. Quartal 2004" halten zu können, wurde sogar zusätzliches Personal eingestellt (siehe Seite 68).

2



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Die aufwendige Übersetzung und Synchronisation verschlingt zusätzlich Zeit, daher verschiebt sich **KOTOR** auf den 4. Dezember.

3



X2: DIE BEDROHUNG Statt am 12. November kommt **X2: Die Bedrohung** voraussichtlich am 4. Februar in die Läden. Entwickler Egosoft will die zusätzliche Zeit für ausgiebige Tests nutzen.

Top 3 Aufsteiger

1



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND Der neueste **Need for Speed**-Sprössling beeindruckt durch atemberaubende Geschwindigkeit, effektreiche Grafik und einen interessanten Karriere-Modus inklusive Tuning (Test ab Seite 164).

2



SPELLFORCE Mit **Spellforce** ist Phenomic ein hervorragendes Debüt gelungen: Das Echtzeit-Strategiespiel ist spielerisch ansprechend und optisch eindrucksvoll.

3



MOH: PACIFIC ASSAULT Zwei neue Technik-Trailer beweisen die Fähigkeiten der Engine und bescheren dem Weltkriegs-Epos einen Zuwachs in der Lesergunst.

Top 3 Absteiger

1



ROME: TOTAL WAR **Rome** rutscht weiter ab: Nachdem es letzten Monat aus den Top 50 gepurzelt ist, fällt das Echtzeit-Strategiespiel nun von 53 auf 67. Echtzeit-Strategen freuen sich mehr auf aktuelle Hits wie **Spellforce**.

2



BLACK & WHITE 2 Es ist still geworden um Peter Molyneuxs Götterspiel – in den letzten drei Monaten sind weder neue Bilder noch Informationen zu **Black & White 2** erschienen.

3



RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD Das Add-on verzögert sich erneut: Statt am 4. Dezember kommt es nun am 15. Januar. Das Resultat: **Athena Sword** rutscht von Platz 62 auf 69 ab.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	1. Quartal 2004 11/03
2 (2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	1. Quartal 2004 10/03
3 (5)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	1. Quartal 2004 Seite 68
4 (4)	-	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Dezember 2003 Seite 62
5 (8)	▲	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts EA Black Box	28. November 2003 Test ab Seite 164
6 (-)	NEU	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	Avalon Bioware	N. n. b. -
7 (9)	▲	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	1. Quartal 2004 09/03
8 (10)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
9 (11)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte März 2004 07/03
10 (12)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 Seite 56
11 (14)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 -
12 (15)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	7. November 2003 Test ab Seite 100
13 (16)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	20. November 2003 08/03
14 (21)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Activision Bioware	November 2003 Test ab Seite 144
15 (19)	▲	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	7. November 2003 Test ab Seite 152
16 (25)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	Dezember 2003 Test ab Seite 90
17 (24)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	Mitte November 2003 05/03
18 (30)	▲	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2004 -
19 (18)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	4. Quartal 2003 05/03
20 (-)	NEU	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	N. n. b. Gas Powered Games	N. n. b. -
21 (22)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	2. Halbjahr 2004 11/03
22 (33)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
23 (23)	-	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
24 (28)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	„When it's done" -
25 (34)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
26 (36)	▲	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	Winter 2003 Seite 76
27 (27)	-	**XIII** Ego-Shooter	Ubisoft Ubisoft	November 2003 Test PCG 12/03
28 (29)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	2004 -
29 (41)	▲	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2004 -
30 (26)	▼	**X2: Die Bedrohung** Sci-Fi-Action	Koch Media Egosoft	12. November 2003 Seite 70
31 (42)	▲	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflections	Ende 2003 -
32 (37)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	N. n. b. Lucas Arts	1. Quartal 2004 -
33 (49)	▲	**Dungeon Siege: Legends of Aranna** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	5. Dezember 2003 -
34 (38)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2004 -
35 (44)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	Atari Firaxis	2004 -
36 (-)	NEU	**Thief 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	1. Quartal 2004 06/03
37 (45)	▲	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	November 2003 09/03
38 (47)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Storm Region	1. Quartal 2004 09/03
39 (-)	NEU	**NBA Live 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	Erhältlich Test auf Seite 170
40 (-)	NEU	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	N. n. b. Spellbound	4. Quartal 2004 -
41 (50)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	3. Quartal 2003 09/03
42 (-)	NEU	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Interactive Ascaron	1. Quartal 2004 -
43 (-)	NEU	**Prince of Persia: The Sands of Time** Action-Adventure	Ubisoft Ubisoft Frankreich	20. November 2003 Test ab Seite 122
44 (-)	NEU	**Against Rome** Echtzeit-Strategie	Jowood Independent Arts	Erhältlich Test ab Seite 104
45 (-)	NEU	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
46 (-)	NEU	**Runaway 2** Adventure	Dtp Pendulo	4. Quartal 2004 -
47 (-)	NEU	**Vietcong: Alpha Fist** Taktik-Shooter	Take 2 Interactive Pterodon	30. Januar 2004 -
48 (-)	NEU	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV Game World GSC	Ende 2003 -
49 (-)	NEU	**Chicago 1930** Echtzeit-Taktik	Wanadoo Spellbound	Erhältlich Test auf Seite 112
50 (-)	NEU	**Contract Jack** Ego-Shooter	Vivendi Universal Monolith	Erhältlich Test auf Seite 132

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts



Jetzt abstimmen per SMS (Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Das PC-Games-Spiel des Monats 12/03 glänzt mit überragender Technik, dichter Story und einzigartiger Atmosphäre. Das begeistert auch die Leser: Der genial abgestimmte Mix aus Spiel-, Film- und Comic-Sequenzen verdrängt **GTA Vice City** souverän vom 1. Platz der Lieblingsspiele-Charts.

ABSTEIGER DES MONATS



Die ersten Ränge sind fest in den Händen von Max Payne 2, GTA Vice City, C&C Generäle und Battlefield 1942 – da kann Jedi Academy trotz Star-Wars-Bonus und wirklich cooler Lichtschwert-Kämpfe nicht mithalten.

DAUERBRENNER DES MONATS



Das zweite Civilization-3-Add-on Conquests steht mit sieben neuen Zivilisationen, frischen Missionen und allen „Play the World"-Features vor der Tür – Grund genug, den Runden-Strategie-Hit noch einmal rauszukramen.

BELIEBTESTE GENRES



Spiele mit realistischem Touch gehören im Dezember zu den eindeutigen Favoriten der PC-Games-Leser. Das sind unter anderem Call of Duty, Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Splinter Cell oder Battlefield 1942.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Take 2 hat zwar „nur" zwei Spiele in den Charts, hält dafür aber mit Max Payne 2 und GTA Vice City gleich beide Spitzenpositionen. EA ist gewohnt stark mit sechs Titeln vertreten, Vivendi folgt mit vier Top-25-Platzierungen.

TOP 10 DEUTSCHLAND – SATURN

Quelle: SATURN

1. CALL OF DUTY
2. FIFA FOOTBALL 2004
3. MAX PAYNE 2
4. DIE SIMS: HOKUS POKUS
5. RAILROAD TYCOON 3
6. ANNO 1503: SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN
7. HALO
8. EMPIRES: DIE NEUZEIT
9. ANNO 1503
10. DIE SIMS SUPER DELUXE

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS
2. DIE SIMS: HOKUS POKUS
3. CIVILIZATION 3: CONQUESTS
4. CALL OF DUTY
5. MS FLIGHT SIMULATOR 2004
6. FINAL FANTASY 11 ONLINE
7. HALO
8. MYST 3: EXILE
9. AGE OF MYTHOLOGY: TITANS
10. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test in Ausgabe PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(-)	NEU	Max Payne 2	Remedy Take 2 Interactive	12/03 **89**	
2	(1)	▼	GTA Vice City	Rockstar Take 2 Interactive	07/03 **91**	
3	(6)	▲	C&C Generäle: Stunde Null	EA LA Electronic Arts	02/01 **90**	
4	(3)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 **87**	
5	(5)	-	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes Jowood/Koch Media	10/03 **90**	
6	(4)	▼	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard Vivendi Universal	08/03 **92**	
7	(8)	▲	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard Vivendi Universal	08/00 **86**	
8	(2)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software Activision	10/03 **90**	
9	(7)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve Vivendi Universal	02/01 **84**	
10	(-)	NEU	Halo	Bungie/Gearbox Microsoft	12/03 **84**	
11	(-)	NEU	Call of Duty	Infinity Ward Activision	12/03 **86**	
12	(9)	▼	Mafia	Illusion Softworks Take 2 Interactive	10/02 **89**	
13	(-)	NEU	UT 2003 (dt.)	Epic Atari	11/02 **92**	
14	(10)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 Electronic Arts	02/02 **89**	
15	(-)	NEU	FIFA Football 2004	EA Sports Electronic Arts	12/03 **89**	
16	(13)	▼	Half-Life (dt.)	Valve Vivendi Universal	12/98 **91**	
17	(16)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware Avalon Interactive	11/00 **89**	
18	(12)	▼	Splinter Cell	Ubisoft Montreal Ubisoft	03/03 **90**	
19	(17)	▼	Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks Ubisoft	07/02 **91**	
20	(29)	▲	Age of Mythology: Titans	Ensemble Studios Microsoft	12/02 **92**	
21	(21)	-	Deus Ex	Ion Storm Eidos	04/02 **89**	
22	(18)	▼	Gothic	Piranha Bytes Jowood	03/02 **85**	
23	(14)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers Electronic Arts	02/03 **89**	
24	(22)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 **86**	
25	(-)	NEU	Neverwinter Nights	Bioware Atari	08/02 **84**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9600 +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9600	144,-
9600 +TV-out+DVI bulk	256-DD / Rad. 9600	144,-
9600 +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9600	154,-
9600 Pro +TV-out Light retail	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600 Pro +VIVO Light retail	128-DD / Rad. 9600 Pro	189,-
9600 Pro FBL +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
9600 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	219,-
9800 +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800	299,-
9800 Pro +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800 Pro	389,-
9800 Pro +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9800 Pro	549,-
9800 XT +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9800 XT	599,-

AOPEN	MB / Chip	€
FX5200-V +TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
FX5200-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	77,-
FX5600-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	119,-
FX5600-DV +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	149,-
FX5600S-DVO +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	144,-
FX5600S-DVO +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
FX5700-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5700	199,-
FX5700U-DVC +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5700U	249,-
FX5900-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	329,-
FX5900U-DVC +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900U	449,-
FX5950U-DVC +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5950U	499,-

ASUS	MB / Chip	€
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	139,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	164,-
V9560 Ultra/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	209,-
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	349,-
V9950 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	379,-
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	499,-
A9600XT/TVD +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9600XT	229,- L
A9800XT/TVD +VIVO+DVI	256-DD / Rad. 9800XT	589,- L

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Ultra/750-8X XP OEM	128-DD / GF4 Ti4800SE	179,-
FX Ultra/760 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600XT	119,-
FX Ultra/880 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5700	219,-
FX Ultra/960 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5700U	229,-
FX Ultra/1100 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	279,-
FX Ultra/1300 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900	399,-
FX Ultra/1800 XP +VIVO	256-DD / GF FX5950U	499,-
CoolFX Ultra/960 GS *	128-DD / GF FX5700U	499,-
CoolFX Ultra/1600 XP GS *	256-DD / GF FX5900U	849,-
CoolFX Ultra/1800 XP GS *	256-DD / GF FX5950U	849,-

* inkl. Wasserkühlung

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4600-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800	149,-
FX5200-T +TV-out	64-DD / GF FX5200	69,-
FX5200-T +TV-out	128-DD / GF FX5200	74,-
FX5200-TDR +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	99,-
FX5200-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5200	104,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	164,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	189,-
FX5700-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5700	199,- L
FX5900SP-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	299,-
FX5900SP-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900	349,-
FX5900U-VTD +VIVO	256-DD / GF FX5900U	499,-
FX5950U-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5950U	569,-
N5900U-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900U	529,-

mit optischer Maus u. Spielebundle

LEADTEK	MB / Chip	€
A180 Cinema +VIVO+TV-Tuner	64-DD / GF4 MX400	109,-
A340 TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	94,-
A340 Ultra TD MV +VIVO	128-DD / GF FX5200U	159,-
A350 LX TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	269,-
A350 Ultra TDH MV +VIVO	256-DD / GF FX5900U	399,-
A380 Ultra TDH MV +VIVO	256-DD / GF FX5950U	479,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	139,-
SP8831DT +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	144,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
SP8835VDT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	279,-
SP8835PT Platinum +DVI	128-DD / GF FX5900	379,-

HERCULES	MB / Chip	€
9600 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9600	169,-
9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
9600XT +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600XT	229,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	299,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
9800XT +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800XT	539,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200SE +TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	62,-
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	74,-
GV-R9600 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600	119,-
GV-R9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	359,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	479,-

CLUB3D	MB / Chip	€
7000 +TV-out+DVI retail	32-DD / Rad. 7000	34,-
7000 +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 7000	39,-
9200SE TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	52,-
9200SE Low Profile +TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	62,-
9200 +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 9200	89,-
9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
9600 Low Profile	128-DD / Rad. 9600	119,-
9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	169,-
9700 Pro AIW +TV-Tuner	128-DD / Rad. 9700 Pro	379,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	289,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	349,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	489,-
9800 Pro AIW +TV-Tuner	128-DD / Rad. 9800 Pro	499,-
9800 XT +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9800	549,-

PNY	MB / Chip	€
FX5200 +TV-out retail	128-DD / GF FX5200	84,-
FX5900 +VIVO+DVI retail	128-DD / GF FX5900	299,-
750XGL +DVI retail	128-DD / Q4 750 XGL	489,-
980XGL 2x DVI retail	128-DD / Q4 980 XGL	679,-
FX2000 +DVI retail	128-DD / Q4 FX2000	1.649,-

3DLABS	MB / Chip	€
Wildcat VP870 +DVI bulk	128-DD / VP800	419,-
Wildcat VP870 +DVI retail	128-DD / VP800	459,-
Wildcat4 7110 DVI retail	256-DD / Wildcat4	1.649,-
Wildcat4 7210 +DVI retail	384-DD / Wildcat4	2.499,-

ABIT	MB / Chip	€
FX5200 DT +TV-out+DVI retail	128-DD / GF FX5200	79,-
FX5600 DT +TV-out+DVI retail	128-DD / GF FX5600	144,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	GEI*	GEI	COR*	COR	KHX*	KHX	SAM	INF	KVR	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5							119,-		92,-	92,-		84,-
DDR266-CL2								a.A.	94,-		89,-	
DDR333-CL2,5		94,-					119,-	99,-	94,-	92,-	89,-	84,-
DDR333-233				114,-								
DDR333-222			129,-	124,-	114,-	109,-						
DDR370-233				119,-								
DDR370-222					114,-	119,-						
DDR400-CL3							119,-	a.A.	94,-	92,-		84,-
DDR400-333									96,-			
DDR400-CL2,5		101,-							109,-		89,-	
DDR400-233	146,-	141,-	139,-	134,-								
DDR400-232			149,-	144,-	124,-	119,-						
DDR400-222					144,-	139,-						
DDR433-244				149,-								
DDR433-233	165,-	161,-			144,-	139,-						
DDR466-344			149,-	144,-	144,-	139,-				114,-		
DDR466-CL2,5	176,-	174,-								119,-		
DDR500-344			194,-	189,-	174,-	169,-				174,-		
DDR500-CL2,5	184,-											
DDR533-CL2,5										229,-		

Hersteller-Abkürzungen: GEI = GeIL / COR = CORSAIR / KHX = KINGSTON HyperX / SAM= SAMSUNG / INF = INFINEON / KVR = KINGSTON ValueRAM

/ * = Doppelpack für Dual Channel

MAINBOARDS

WinFast A380 Ultra TDH

LEADTEK Grafikkarte

- NVIDIA® GeForce FX 5950 Ultra
- 256 MB DDR-RAM
- 475 MHz Chiptakt
- 950 MHz RAM-Takt
- AGP 8x
- VGA, DVI, Video-In/Out
- retail

479,-

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-MX (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	69,-
A7V8X-X (S, L)	A-KT400	D	64,-
A7V600 (S, GL, sA)	A-KT600	D	94,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	79,-
A7N8X (S, L)	A-nForce2	D	99,-
A7N8X-VM (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
K8V Deluxe (S, GL, F, sA)	754-K8T800	D+	154,-
P4S800 (S, L)	478-648	D	79,-
P4SDX (S, L)	478-655	D	69,-
P4S800D (S, GL, F, sA)	478-655FX	D	89,- L
P4V800-X (S, L, sA)	478-PT800	D	84,-
P4PE-X (S, L)	478-845PE	D	74,-
P4P800S (S, L)	478-848P	D	99,-
P4P800S-E Deluxe (S, GL, F, sA)	478-848P	D	139,-
P4P8X (S, GL)	478-865P	D	99,-
P4P800-VM (µATX, S, V, L)	478-865G	D	114,-
P4P800 (S, GL, sA)	478-865PE	D	124,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	149,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	194,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7VT600-L (S, L)	A-KT600	D	72,-
7N400EL (S, L)	A-nForce2	D	77,-
7N400L (S, L)	A-nForce2	D	89,-
7N400VL (S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	179,-
K8VNXP (S, GL, F, R)	754-K8T800	D	179,-
K8VT800 Pro (S, GL, F, R)	754-K8T800	D	119,-
K8N (S, L)	754-nForce3	D	109,-
K8NNXP (S, GL, F, R)	754-nForce3	D	189,-
K8N Pro (S, GL, F, R)	754-nForce3	D	134,-
8S655FX-L (S, GL, F)	478-655FX	D	82,-
8I848E-L (S, L)	478-848P	D	89,-
8IG1000MK (µATX, S, V, L)	478-865G	D	104,-
8IG1000 Pro (S, V, L, F)	478-865G	D	124,-
8IPE1000L (S, L)	478-865PE	D	99,-
8PENXP (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	194,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	139,-
8KNXP (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	219,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S : SD-RAM + : auch ECC
D : DDR-RAM * : nur ECC Registered
R : RD-RAM R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KT4AV-L (S, L)	A-KT400A	D	69,-
KT6 Delta-LSR (S, L, sA)	A-KT600	D	79,-
KT6 Delta-FISR (S, GL, F, sA)	A-KT600	D	99,-
K7N2 Delta-L (S, L)	A-nForce2	D	79,-
K7N2-IL (S, L, F)	A-nForce2	D	84,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	109,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	134,-
K8T Neo-FIS2R (S, GL, sA)	754-K8T800	D	159,-
PT8 Neo-LSR (S, L, sA)	478-PT800	D	74,-
648F Neo-L (S, L)	478-648FX	D	74,-
845PE Max3-FISR (S, GL, F, sA)	478-845PE	D	134,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	89,-
848P Neo-LS (S, L)	478-848P	D	89,-
865PE Neo2-LS (S, L)	478-865PE	D	109,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D	124,-
875P Neo-LSR (S, L, sA)	478-875P	D+	144,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
L7VMM (µATX, S, V, L)	A-KM266	D	49,-
KM400M2 (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	62,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	A-KT333	D	39,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	57,-
KT600-A (S, L)	A-KT600	D	59,-
N2U400-A (S, L)	A-nForce2	D	64,-
648FX-A (S, L)	478-648FX	D	59,-
845PE (S, L)	478-845PE	D	57,-
848P-A (S, L)	478-848P	D	69,-

SHUTTLE	Sockel-Chip	RAM	€
AK38N (S, L)	A-KT333	D	52,-
AK39N (S, L)	A-KT400	D	57,-
AN35N 400 (S, L)	A-nForce2	D	62,-
AN35N Ultra (S, L)	A-nForce2	D	72,-
AB49N (S, L)	478-845PE	D	69,-
AB60N (S, L)	478-865PE	D	92,-
AB60R (S, GL, sA)	478-865PE	D	149,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9AI (S, L)	A-KT400	D	59,-
EP-8KRA2I (S, L)	A-KT600	D	74,-
EP-8RDA3 (S)	A-nForce2	D	79,-
EP-8RDA3+ (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	99,-
EP-8HDA3+ (S, GL, sA)	754-K8T800	D	189,-
EP-4PLAI (S, L)	478-848P	D	94,-
EP-4PDA2+ (S, L, F, sA, R)	478-865PE	D	154,-
EP-4PCA3+ (S, GL, sA, R)	478-875P	D+	159,-

ABIT	Sockel-Chip	RAM	€
KD7-A (S, L)	A-KT400A	D	72,-
KV7 (S, L, R)	A-KT600	D	87,-
NF7-S 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	109,-
KV8-MAX3 (S, GL, F, R)	754-K8T800	D+	199,-
AI7 (S, L, F, sA)	478-865PE	D	124,-
IC7 (S, F, sA)	478-875P	D+	134,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7S8X 3.0 (S, L)	A-746FX	D	39,-
K7S8XE 3.0 (S, L)	A-748	D	52,-
GE Pro-HT (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	57,-
P4I45D (S, L)	478-845D	S/D	52,-
P4I45PE (S, L)	478-845PE	D	59,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an:

D : Dual L : LAN F : FireWire
S : Sound GL : Gigabit LAN R : RAID
V : VGA B : Bluetooth sA : sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,6	194,-	204,-
P4 (So478)	533	512	2,66	179,-	189,-
P4 (So478)	533	512	2,8	214,-	224,-
P4 (So478)	800	512	2,8	239,-	249,-
P4 (So478)	800	512	3,0	309,-	319,-
P4 (So478)	533	512	3,06	299,-	309,-
P4 (So478)	800	512	3,2	469,-	479,-
Celeron® (So478)		128	1,7	59,-	64,-
Celeron® (So478)		128	1,8	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,0	69,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,2	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,-	94,-
Celeron® (So478)		128	2,5	94,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,6	99,-	104,-
Celeron® (So478)		128	2,7	114,-	119,-
Celeron® (So478)		128	2,8	134,- L	139,-

AMD			GHz	tray	PIB
Athlon™	133		1,33	54,-	
Athlon™ XP 1900+	266	Pal.	1,60		59,-
Athlon™ XP 2000+	266	Tho.	1,66	74,-	79,-
Athlon™ XP 2200+	266	Tto.	1,8	84,-	89,- L
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	79,-	84,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	89,-	94,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tto.	2,0	94,-	
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	99,-	104,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	109,-	119,-
Athlon™ XP 2600+	333	Tho.	2,08	114,-	124,- L
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	149,-	169,-
Athlon™ XP 2700+	333	Tho.	2,16	129,-	139,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	214,- L	234,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	209,-	239,- L
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	369,-	389,-
Athlon™ 64 3200+ (So754)			2,0	419,-	499,-
Athlon™ 64 FX-51 (So940)			2,2	829,-	869,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Battlefield 1942 - Secret Weapons of World War II (Add On)	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle - Die Stunde Null (Add On)	19,-
Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs	54,-
Die Sims - Super Deluxe	49,-
FIFA 2004	49,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	29,-
URU - Ages Beyond Myst	49,-
Worms 3D	29,-
XIII	47,-

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome (Add On)	16,-
Battlefield 1942 - Secret Weapons of World War II (Add On)	29,-
Beyond Good+Evil	49,-
Breed	49,- L
Chrome	39,-
Counterstrike - Condition Zero	29,- L
Day of Defeat	24,-
Delta Force - Black Hawk Down	44,-
Enter the Matrix	49,-
Freedom fighters	49,-
GTA Vice City	49,-
Half-Life - Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden+Dangerous 2	47,-
Jedi Knight 3 - Jedi Academy	44,-
Judge Dredd	39,-
Prince of Persia	49,-
Ravenshield - Athena Sword (Add On)	24,- L
Splinter Cell (Tom Clancy)	29,-
Terminator 3 - Krieg der Maschinen	47,- L
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,- L
XIII	47,-

Unreal Tournament 2004
Action
jetzt vorbestellen!
47,-

Strategie	€
Age of Mythology - Titans (Add On)	27,-
Anno 1503	19,-
- Schätze, Monster und Piraten (Add On)	39,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle - Die Stunde Null (Add On)	19,-
Civilization III - Conquest (Add On)	29,-
Civilization III - Gold Edition	36,-
Commandos 3	44,-
Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs	54,-
Die Siedler IV - Community Pack	15,-
Empires - Die Neuzeit	44,-
Homeworld 2	37,-
Lords of Everquest	49,- L
Lords of Realm 3	39,-
Railroad Tycoon 3	47,-
Warcraft 3 - Battlechest	36,-
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	25,-
Warlords IV	49,-
Worms 3D	29,-
Zoo Tycoon - Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-
Zoo Tycoon - Marine Mania (Add On)	25,-

Games Collections	€
EA Games Bundle	39,-
EA Sports Bundle	39,-
Gold Games 7	29,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

Sport & Simulation	€
Anstoss 4 - Edition 2003/2004	34,-
Biathlon 2004	29,- L
Crime Scene Investigation (CSI)	29,-
Die Sims - Hokus Pokus	29,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Megastar	29,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Super Deluxe	49,-
FIFA 2004	49,-
Microsoft Flight Simulator 2004	64,-
Fussballmanager 2004	49,- L
Impossible Creatures	49,-
Lock On	47,- L
Madden NFL 2004	49,-
NBA Live 2004	49,-
Need for Speed - Porsche - 40 Jahre 911	49,-
Need for Speed - Underground	49,-
NHL 2004	49,-
Pro Evolution Soccer	33,-
Pro Train 2	24,-
Pro Train 3	19,-
Sim City 4	49,-
Sim City 4 - Rush Hour (Add On)	29,-
Tiger Woods PGA Tour 2004	49,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	37,-
Train Simulator	34,-

Need for Speed Underground
Simulation
49,-

Rollenspiel & Adventures	€
DAOC - Special Edition	44,-
Der Tempel des elementaren Bösen	49,-
Diablo II Gold	19,-
Everquest - Lost Dungeon of Norrath (Add On)	24,-
Gothic II - Die Nacht des Raben (Add On)	29,-
In Memoriam	44,-
Morrowind - Bloodmoon (Add On)	24,-
Neverwinter Nights - Gold Edition	36,-
Planetside - Core Combat (Add On)	24,-
Star Wars - Knights of the Old Republic	44,-
URU - Ages Beyond Myst	49,-

Spielekonsolen

SONY Playstation 2	€
Playstation 2 Konsole inkl. EyeToy	199,-
Beyond Good+Evil	59,-
Batman - Rise of Sin Tzu	34,-
Ghost Recon - Jungle Storm	44,- L
Prince of Persia	59,-
XIII	59,-

MICROSOFT XBOX	€
XBOX „Holiday Bundle" inkl. Halo, Midtown Madness 3, Controller und einem Gutschein über 2 Monate XBOX Live	199,-
Halo	59,-
Kelly Slater Pro Surfer	54,-
SWAT - Global Strike Team	54,-
Tom Clancy's Rainbow Six 3	59,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	64,-
XIII	59,-

Prince of Persia
Action
49,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.



Sharkoon
Gaming Gear!

Luminous Keyboard III
- blaue Hintergrundbeleuchtung
- 105 Tasten, inkl. Nummernblock
- 3 Kontroll LEDs
- Beleuchtung ausschaltbar
- PS/2

49,-

Gamer Headset
- integrierte Lautstärkeregelung
- gute Klangwiedergabe
- sehr komfortabel
- Stummschaltung
- kompatibel mit allen gängigen Soundkarten

24,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK ST50	USB	12,-
SAITEK ST90	USB	17,-
SAITEK ST290	USB	22,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	24,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	29,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	59,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-
LOGITECH Attack 3 Joystick	USB	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	USB	32,-
MS SideWinder Force Feedback 2	USB	59,-
THRUSTMASTER Joystick	USB	17,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH RumblePad	USB	32,-
LOGITECH Cordless RumblePad	USB	44,-
THRUSTMASTER FS Digital 3	USB	9,-
THRUSTMASTER FS Dual Power 3	USB	24,-
THRUSTMASTER Tactical Board	USB	49,-
TERRATEC Mystify Claw	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
THRUSTMASTER Freestyle Bike PC	USB	37,-
THRUSTMASTEREnzo Racing	USB	74,-
THRUSTMASTERF1 FFB	USB	159,-
SAITEK R100	GP	39,-
SAITEK R220 Digital	USB	44,-
SAITEK R440	USB	74,-
LOGITECH Formula Force GP	USB	64,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,-
MS SW Precision Racing Wheel	USB	49,-

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator	PS/2 o. USB	32,-
Cordless Desktop Precision	PS/2 o. USB	54,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	119,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	19,-
MultiMedia Keyboard refresh	PS/2	32,-
Wireless Optical Desktop	USB	49,-
WL Optical Desktop Elite	PS/2 u. USB	84,-
WL Optical Desktop Pro refresh	USB	84,-

Diverse	Anschluss	€
CREATIVE Wireless Desktop 6000	USB	49,- L
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	34,- L
SHARKOON Luminous Keyboard II	PS/2	39,- L
THERMALTAKE XaserIII schwarz, silber oder blau	PS/2 u. USB	39,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Click! Mouse	PS/2 u. USB	27,-
Cordless Click! Mouse	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	19,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	49,-
Marble Mouse	PS/2 u. USB	29,-
MX310 Optical Mouse	PS/2 u. USB	37,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	42,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	72,-
MX900 Optical Mouse Bluetooth	USB	99,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	24,-
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	24,-
IntelliMouse Explorer Platinum	USB	39,-
Wireless IM Explorer Platinum	USB	54,-
Wireless IM Explorer Leather	USB	59,-
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	79,-
Wireless Mouse black	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse Ocean Blue, Steel Blue oder Metallic Red	PS/2 u. USB	44,-

Diverse	Anschluss	€
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	27,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-
TERRATEC Mystify Razer 2100	USB	69,-

Mousepads	€
Mousebungee V2 Kabelhalterung	17,-
ALTERNATE eSports Pack inkl. SpeedPad, SpeedTapes, SpeedSpray und MouseBungee	39,-
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad schwarz	18,-
COMPAD SpeedPad transparent/farbig	22,-
FUNC sUrface 1030 in versch. Farben	27,- L
RATPADZ Ratpad GS Gamer-Mousepad	20,-

Optical 5000
CREATIVE Maus
- optische Abtastung
- 5 programmierbare Tasten
- Scrollrad
- ergonomische Form
- PS/2 & USB

24,-

01805-905040*

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

MULTIMEDIA

MP3-Player

ARCHOS	Speicher	€
Ondio SP	128 MB	94,-
Jukebox Multimedia	20 GB	354,-
Jukebox Multimedia 120 *	20 GB	499,-
Jukebox Video AV140 *	40 GB	594,-
Jukebox Video AV320 *	20 GB	744,-
Jukebox Video AV320 * inkl. Camera	20 GB	929,-

* inkl. Digital Video Recorder

MPIO	Speicher	€
DMK silber o. blau	128 MB	119,-
FY 100 white pearl	128 MB	129,-
FD 100 silber, blau o. rot	128 MB	179,-
FD 100 silber o. blau	256 MB	219,-
FL 100 silber	128 MB	159,-
FL 100 silber	256 MB	199,-

CREATIVE	Speicher	€
MuVo NX128	128 MB	134,-
MuVo X Trainer	512 MB	249,-
Rhomba	256 MB	169,-

Diverse	Speicher	€
AIPTEK MP3-310	128 MB	99,-
AIPTEK MP3-313	256 MB	129,-
CYBERHOME MP8010	CD-MP3	64,-
MSI Mega-Stick MP3	128 MB	99,-

Webcams

LOGITECH	Typ	€
QuickCam Zoom	USB	59,-
ClickSmart 420	USB	89,-
ClickSmart 820	USB	154,-
Pocket Video 550	USB	159,-

Diverse	Typ	€
PHILIPS ToUcam II PC820K	USB	34,-
PHILIPS ToUcam Pro II PC840K	USB	84,-
CREATIVE WebCam NX	USB	29,-
CREATIVE WebCam NX Pro	USB	39,-

.Audio 45

PLANTRONICS PC-Headset

- leicht & komfortabel
- Mikrofon mit Geräuschfilter
- USB



54,-

Headsets

PLANTRONICS	€
.Audio 30	17,-
.Audio 50	22,-
.Audio 60	27,-
.Audio 90	34,-
DSP-100	59,-
DSP-500	79,-

SENNHEISER	€
PC 110	24,-
PC 120	34,-
PC 130	44,-
PC 150	74,-

Diverse	€
PHILIPS HG 100	69,-
TERRATEC HeadSet Master	14,-
TERRATEC HeadSet Master 2	17,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	59,-

MONITORE

CRT-Monitore

BELINEA		kHz	Zoll / cm	€
103055	Flat	96	17 / 40,3	149,-
106055	Flat	96	19 / 45,5	209,-
108030	Flat	125	21 / 50,8	499,- L

SAMSUNG		kHz	Zoll / cm	€
757P		96	17 / 40,6	179,-
957DF	Flat	96	19 / 45,7	239,-
1100DF	Flat	121	21 / 51,0	539,- L

EIZO		kHz	Zoll / cm	€
T566	Flat	96	17 / 41,0	389,-
T766	Flat/USB	115	19 / 45,2	569,-
T966	Flat/USB	130	21 / 50,0	959,-

SAMTRON		kHz	Zoll / cm	€
76BDF	Flat	85	17 / 40,6	139,-
96BDF		85	19 / 45,7	189,- L
210P plus		115	21 / 51,0	399,-

IIYAMA HM903DT

19" CRT-Monitor

- 45,7 cm sichtbares Bild
- Flatscreen
- 130 kHz
- Lautsprecher
- 2x VGA
- USB-Hub



379,-

TFT-Monitore

BELINEA		Zoll / cm	€
101536	Snd	15,0 / 38,1	329,- L
101715	Snd	17,0 / 43,4	439,-
101920	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,3	699,-
102015 silber	+DVI-D/Snd	20,1 / 51,1	1.099,-

EIZO		Zoll / cm	€
L367	+DVI-D/Snd	15,0 / 38,0	399,-
L557	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,2	529,-
L767	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,0	799,-
L985EX	DVI-I	21,3 / 54,0	1.699,-

EIZO TFTS sind auch in Schwarz erhältlich

SAMSUNG		Zoll / cm	€
152V silber		15,0 / 38,1	369,-
172V silber		17,0 / 43,2	459,-
193T AP	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,3	749,-
213T silber		21,3 / 54,0	1.699,-

IIYAMA		Zoll / cm	€
PL E380S-W * weiss	Snd	15,0 / 38,0	349,- L
PL E431S-W * weiss	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	464,-
AS4612UT	+DVI-I	18,1 / 46,0	579,-
AS4821DTBK	DVI-I/USB	19,0 / 48,0	749,-

*auch in schwarz oder silber erhältlich

NEC		Zoll / cm	€
LCD1701		17,0 / 43,3	449,-
LCD1760NX	+DVI-D	17,0 / 43,0	489,- L
LCD1860NX	+DVI-D	18,1 / 46,0	549,- L
LCD1960NX	+DVI-D	19,0 / 48,1	719,-

LG		Zoll / cm	€
L1515S		15,0 / 38,1	319,-
L1710B	USB	17,0 / 43,2	499,- L
L1811S silber		18,1 / 45,9	529,-

SONY		Zoll / cm	€
SDM-S53		15,0 / 39,0	369,-
SDM-S73	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	489,-
SDM-S93		19,0 / 48,3	779,-

SOUNDSYSTEME

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
Inspire 2.1 P380	2.1	39,-
Inspire 5.1 P580	5.1	64,-
Inspire 7.1 T7700	7.1	119,-
I-Trigue L3450	2.1	119,-

LOGITECH	Typ	€
X-220	2.1	44,-
X-620	6.1	99,-
Z-640	5.1	84,-
Z-680 (THX)	5.1	414,-
Z-2200 (THX)	2.1	154,-

Diverse	Typ	€
HERCULES XPS 2.100	2.1	69,-
HERCULES XPS 5.100	5.1	99,-
JBL Creature white oder silver	2.1	89,-
JBL Invader	4.1	129,-
TERRATEC HomeArena TXR 335	2.1	54,-
TERRATEC HomeArena TXR 665	5.1	119,-

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB Audigy LS retail	PCI	59,-
SB Audigy 2 ZS retail	PCI	84,-
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro retail	PCI	229,-
SB Audigy 2 NX retail	USB2.0	124,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	14,-
Gamesurround Muse 5.1 +Headset	PCI	34,-
Gamesurround Fortissimo III	PCI	54,-
Digifire 7.1	PCI	69,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,-

TERRATEC	Typ	€
Game Edition 1 inkl. Splinter Cell	PCI	29,-
Aureon 5.1 Fun	PCI	36,-
Aureon 5.1 Fun Games	PCI	47,-
Aureon 5.1 Sky	PCI	74,-
Aureon 5.1 USB	USB	94,-
Aureon 7.1 Space	PCI	89,-
Aureon 7.1 Universe	PCI	239,- L

DVD-PLAYER

CYBERHOME	Farbe	€
CH-DVD 412	silber o. schwarz	69,-
CH-DVD 505	silber o. schwarz	89,-
CH-DVD 635	silber o. schwarz	119,-

YAMAKAWA	Farbe	€
DVD 255-5.1	silber o. schwarz	54,- L
DVD 285-5.1	silber o. schwarz	74,-
DVD 365 (MPEG4+DivX)	silber	149,-

Diverse	Farbe	€
JVC XV-N30	schwarz	119,-
JVC XV-N5	silber	199,-
KISS DP-450 (MPEG4+DivX)	silber/schwarz	199,-
KISS DP-470 (MPEG4+DivX)	silber/schwarz	479,-
SONY DVP-NS330-S	silber	139,-
SONY DVP-NS430-S	silber	169,-
TOSHIBA SD-230E	silber o. schwarz	99,-

CREATIVE Inspire T5400

5.1 Lautsprechersystem

- Subwoofer, Center & Satelliten
- 74 Watt Sinus
- Fernbedienung



79,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

KOMMUNIKATION

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
W-LINX NetCard	10/100	PCI	6,-
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	24,-
W-LINX Starter Kit 2	10/100	PCI	37,-
2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Switch und Kabel			
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	11,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	19,-
D-LINK DGE-550T	Gigabit	PCI	69,-
INTEL PILA8460C3	10/100	PCI	44,-
INTEL PWLA8390MT	Gigabit	PCI	49,-
NETGEAR FA311	10/100	PCI	14,-
NETGEAR FA312	10/100	PCI	19,-
NETGEAR FA120	10/100	USB2.0	35,-
NETGEAR GA302T	Gigabit	PCI	37,- L
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	27,-
3COM 3C996B-T	Gigabit	PCI	129,-

Bluetooth	Typ	€
EPOX BT-DG02A	USB	39,-
EPOX BT-DG03A	USB	32,-
GIGABYTE BTD01	USB	29,-
MSI PC2PC	USB	34,-
SCM ZIO	USB	39,-
W-LINX USB-Adapter	USB	26,-

*zum Aufbau eines Hausnetzwerkes über die Stromversorgung

Switches	Port	Mbit/s	€
D-LINK DES-1005D	5-Port	10/100	32,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	47,-
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	19,-
W-LINX Switch Pro	5-Port	10/100	24,-
W-LINXSwitch Mini	8-Port	10/100	27,-
W-LINXSwitch Pro	8-Port	10/100	32,-
W-LINXSwitch	16-Port	10/100	79,-
3COM 3C16793	5-Port	10/100	39,-
3COM 3C16794	8-Port	10/100	54,-
NETGEAR FS105	5-Port	10/100	39,-
NETGEAR FS108	8-Port	10/100	54,-
NETGEAR GS108	8-Port	Gigabit	309,-
BUFFALO LSW-GT-8W-1	8-Port	Gigabit	219,-
SHARKOON Luminous LSW	5-Port	10/100	29,-

BlueFritz! DSL-Set

AVM DSL-/ISDN-Adapter

- drahlose Datenübertragung
- max. 768 KBit/s
- Bluetooth
- USB



189,-

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.x	PCI	ISDN	59,-
FRITZ!Card DSL +ISDN	PCI	DSL	79,-
FRITZ!Card DSL +ISDN	USB	DSL	89,-
FRITZ!X ISDN	USB	ISDN	89,-
BlueFRITZ! Startpaket	USB	ISDN	199,-

Set bestehend aus BlueFRITZ! und BlueFRITZ! AP-X

ACER	Typ	Art	€
56 Surf	PCI	analog	27,-
128 Surf	PCI	ISDN	39,-
ADSL Surf	USB	DSL	74,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X2 Router	RJ-45	DSL	39,-
MB-401X Router	RJ-45	DSL	59,-
MB-4002 Dual Router	RJ-45	DSL	119,-
MB-400XW Wireless DSL-Gateway		DSL	99,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	29,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	39,-
DSL Modem	USB	DSL	59,-
BUFFALO WBR-B11	RJ-45	DSL	109,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

CD-LAUFWERKE

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	ASUS CDS520 schwarz		22,-
52x	LG GCR-8520B	18,-	
52x	LITEON LTN52x	19,-	
52x	MSI MS-8152	18,-	19,-
52x	NEC CD-3002A	17,-	
52x	NEC CD-3002A schwarz	18,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEB	16,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBB schwarz	17,-	
52x	TEAC CD-552E	22,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	18,-	
54x	PLEXTOR PX-54TA	22,-	24,-
54x	PLEXTOR PX-54TA schwarz	22,-	
56x	AOPEN CD-956E		18,-

AOPEN DRW4410 Pro
4/4/8x DVD+R/+RW
- ATAPI
- 2.048 KB Cache
- retail

99,-

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A schwarz		56,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		47,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	46,-	
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224 schwarz	47,-	
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224		69,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224 schwarz		69,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B		49,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B schwarz	46,-	
24/52/52x	TEAC CD-W552E	59,-	67,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	64,-	
32/52/52x	AOPEN CRW-5232	44,-	
32/52/52x	AOPEN Cameleon		49,-
32/52/52x	LG GCE-W8525B	49,-	52,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S	47,-	49,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S schwarz	48,-	
32/52/52x	MSI MS-8352M	43,-	44,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		114,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium schwarz		114,-
32/52/52x	SAMSUNG SW252	44,-	47,-
32/52/52x	SAMSUNG SW252 schwarz	46,-	
32/52/52x	SONY CRX230	52,-	
32/52/52x	TRAXDATA CDRW523252	49,-	52,-
32/54/54x	MITSUMI CR 485x TE	49,-	57,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	74,- L	92,- L
24/48/48/16x	AOPEN COM-4824	67,-	72,-
24/48/48/16x	LITEON LTC-48161H	67,-	69,-
24/48/48/16x	SONY CRX300	69,-	74,-
24/48/48/16x	TEAC DW-548	74,-	77,-
24/52/52/16x	LG GCC-4520B	79,-	82,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	64,-	74,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352 schwarz	72,-	

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120S	39,-	
16/40x	PIONEER DVD-121T	36,-	
16/40x	SONY DDU16xx	34,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648		37,-
16/48x	ASUS DVD-E616P		37,-
16/48x	LG GRD-816xB	32,-	39,-
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	32,-	34,-
16/48x	MSI MS-8216	33,-	34,-
16/48x	NEC DV-5800	32,-	44,-
16/48x	NEC DV-5800 schwarz	34,-	
16/48x	PLEXTOR PX-116A	42,-	44,-
16/48x	PLEXTOR PX-116A schwarz	42,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	33,-	36,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	34,-	
16/48x	TEAC DV-516E	39,-	44,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	42,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	37,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1802	34,-	44,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1802 schwarz	37,-	
16/50x	MITSUMI DM2000TE	36,-	
16/50x	MITSUMI DM2000TE silber	42,-	
16/50x	PHILIPS PCDV5016G	32,-	

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	PHILIPS DVDRW416	109,-	
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A	99,-	
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A schwarz	109,-	
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX-504A		174,-
2/ 4/ 12x	PLEXTOR PX-504A schwarz		174,-
4/ 4/ 8x	AOPEN DRW4410Pro		99,-
4/ 4/ 8x	RICOH MP5240A-SK		109,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	ASUS DRW-0402P		119,-
2/ 4/ 12x	TOSHIBA SD-R5112	119,-	149,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DWU14A	154,-	
2/ 4/ 12x	ASUS DRW-0402PD		154,-
2/ 4/ 12x	LG GSA-4040	139,-	149,-
2/ 4/ 12x	MSI MS-8404A		159,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A	134,-	159,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A schwarz	134,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-106	134,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-106 schwarz	134,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A06		179,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D	159,-	199,-
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50D schwarz	164,-	
2/ 4/ 12x	TRAXDATA RW1300A		169,-
4/ 4/ 8x	SONY DRU510MSH		199,-
4/ 4/ 12x	LITEON LDW-411 OEM	124,-	
4/ 4/ 12x	LITEON LDW-411S-V		139,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	254,-	264,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		264,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	56,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	59,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	68,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	139,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
5A250J0	U-133	250,0	9 / 2.048 / 5.400	239,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	249,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	299,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	56,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	65,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	77,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	82,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	97,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	139,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	179,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0612N	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
SV0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 5.400	68,-
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SP0802N retail	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
SP1203N retail	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SP1604N retail	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	119,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	52,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	59,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	55,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	64,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	74,-
ST380022A	U-100	80,0	9 / 1.024 / 5.400	69,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	97,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	129,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	139,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
G140	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	54,- L
J340	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	56,-
J360	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
J680	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	64,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040V2	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	87,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	96,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	159,-
HDS722540	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	61,-
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
HDS722512	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	92,-
HDS722512	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722516	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
HDS722516	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	149,-
HDS722520	U-100	200,0	8 / 8.192 / 7.200	199,-
HDS722525	U-100	250,0	8 / 8.192 / 7.200	299,-

S-ATA

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	87,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6Y200M0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	279,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD740GD	74,0	5 / 8.192 / 10.000	299,- L
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD1600JD	160,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-
WD2000JD	200,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	269,-

HITACHI/IBM	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	80,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS722512	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,- L
HDS722516	160,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-
HDS722525	250,0	9 / 8.192 / 7.200	299,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP1614C	160,0	9 / 8.192 / 7.200	134,-

PC-GEHÄUSE & ZUBEHÖR

PC-Gehäuse

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
402B TD (Flex-ATX)	schwarz	Desktop	--	119,-
PC-9300 (MATX)	silber	Desktop	--	119,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-6070	silber	Midi	--	199,-
PC-6089A	silber	Midi	--	179,-
PC-70	silber	Big	--	219,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V1000C	blau	Midi	--	164,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	199,-
LANFire	silber	Midi	--	169,-

alle THERMALTAKE Gehäuse optional mit Window Kit erhältlich

CASETEK	Farbe	Tower	Netzteil	€
C-1018 BM	schwarz	Midi	--	69,-
C-1018 BLM	blau	Midi	--	74,-
C-1018 SM	silber	Midi	--	74,-

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
CHENBRO PC61166 (silber oder orange)	orange	Midi	--	69,-
SHARKOON Acryl-Showcase Bausatz				119,-
SHARKOON Acryl-Showcase UVR Kit				139,-

SAMSUNG SP1614C
160,0 GB, S-ATA
- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM

134,-

Netzteile

ENHANCE	Leistung		€
Ultra Quiet	300 W	ATX	59,-
Ultra Quiet	350 W	ATX	64,-
Ultra Quiet	400 W	ATX	79,-
Dual Xeon	460 W	EPS	129,-

ENERMAX	Leistung		€
301AX G FM	300 W	ATX	49,-
365AX G FM	350 W	ATX	54,-
465AX G FM	460 W	ATX	89,-

Diverse	Leistung		€
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	39,-
THERMALTAKE Purepower	480 W	ATX	119,-
ZALMAN ZM300A-APF	300 W	ATX	54,-
ZALMAN ZM400A-APF	400 W	ATX	89,-

Gehäuse-Lüfter

SHARKOON	db(A)	mm	€
Low Noise	27	80x80x25	4,90
Low Noise mit Tacho	27	80x80x25	5,90
SL1 Low Noise *	16-27	80x80x25	14,-
SL2 Silent *	15-22	80x80x25	14,-
SL3 Ultra Silent *	15-19	80x80x25	14,-
Low Noise	21	120x120x25	14,-
Power	39	120x120x25	14,-

* inkl. Slotblech-Lüftersteuerung

THERMALTAKE	db(A)	mm	€
Smart Case Fan 2 CM	17-48	80x80x25	14,-
Fireball Fan	21	80x80x25	14,-
X-Blower Kit	21-48	80x80x25	24,-

YS-TECH	db(A)	mm	€
FD1281255B-2A	29	80x80x25	9,-
FD1281257B-2A	34	80x80x25	9,-
FD1281253B-2A	23	80x80x25	12,-

Window Kits

			€
LIAN LI PC6X	silber	Midi Tower	39,-
LIAN LI PC6X	schwarz	Midi Tower	39,-
LIAN LI PC70	silber	Big Tower	59,-
LIAN LI PC71	schwarz	Big Tower	69,-

Geräuschdämmung

		€
AKASA paxmate Dämmmatten-Set		19,-
SHARKOON Anti-Vibe für Lüfter	80 mm	3,90
SHARKOON Anti-Vibe für Lüfter	120 mm	4,90
SHARKOON Anti-Vibe für Netzteile		3,90

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040*

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

„Es wird die Leute so sehr in Aufregung versetzen wie damals, als das erste Diablo veröffentlicht wurde."
Bill Roper

Diablo-Eltern unter neuer Flagge

Die Gründer und treibenden kreativen Kräfte von Blizzard North (Diablo) haben sich selbstständig gemacht. Bei ihrer neuen Firma Flagship Studios arbeiten die Meister des Action-Rollenspiels bereits an einem neuen Titel.



ZEIGT ZÄHNE Das erste Flaggschiff-Spiel ist noch lange nicht screenshotreif, dafür gibt es eine erste Konzeptgrafik mit Biss.

Als Blizzard-Mitarbeiter braucht man eine dicke Haut, was Änderungen in der Firmenstruktur betrifft. Der zuverlässige Lieferant auf spielerischen Hochglanz polierter Millionen-Seller brachte es in den vergangenen zehn Jahren beinahe auf mehr Eignerwechsel als Spieleveröffentlichungen. Egal, ob unter Davidson & Associates, CUC, Cendant, Havas oder zuletzt Vivendi Universal: Die kreative Freiheit der beiden Studios in Nord- (**Diablo**-Serie) und Süd-Kalifornien (**Warcraft**, **Starcraft**), blieb weitgehend unangetastet.

Doch in den letzten Monaten sorgte die Ungewissheit um den geplanten Verkauf von Vivendi Universals Spieleabteilung (inklusive Blizzard) für einen personellen Aderlass. Die drei Gründer von Blizzard North haben sich zusammen mit weiterem Top-Personal aus dem **Diablo**-Dunstkreis verselbstständigt. Ihre neue Firma Flagship Studios will ganz unbescheiden „Flaggschiff-Titel" produzieren. Deren frisch gebackener Chef Bill Roper gewährte uns in einem Interview Einblicke in die weiteren Pläne der Jungunternehmer mit der glanzvollen Spiele-Vergangenheit.

PC Games: Euer Abschied bei Blizzard kam plötzlich. Hattet ihr keine Probleme, aus Verträgen rauszukommen?
Roper: „Einer der Faktoren, die zu unseren Kündigungen bei Blizzard beigetragen haben, war just die Tatsache, dass uns Vivendi Universal keine langfristigen Arbeitsverträge oder Kompensationen anbot. Obwohl es nicht unsere ursprüngliche Absicht war, Blizzard zu verlassen, machen wir das absolut Beste aus der Situation und arbeiten bereits an unserem ersten eigenen Spiel."

„... nicht den Erfolgen der Vergangenheit nachrennen."

PC Games: Auf eurer Webseite www.flagshipstudios.com findet man den Satz „Fans unserer früheren Spiele werden eine Affinität zu unserem derzeitigen Projekt haben". Viele Leute erwarten sicher eine Art **Diablo**-Killer von euch ...
Roper: „Wir haben grundlegende Design-Philosophien, die Teil jedes Spiels wären, an dem wir arbeiten, unabhängig von Genre oder Plattform. Beim Design unseres jetzigen Spiels haben wir uns bewusst dafür entschieden, nicht unseren Erfolgen der Vergangenheit nachzurennen, sondern etwas Neues zu erschaffen. Es wird die Leute so sehr in Aufregung versetzen wie damals, als das erste **Diablo** veröffentlicht wurde."

„Wir sind gerade dabei, unsere eigene 3D-Engine zu entwickeln."

PC Games: Wird euer neues Spiel eine 3D-Grafik-Engine verwenden oder bleibt ihr beim Pixel-Look à la **Diablo 2**?

Roper: „Wir verwenden 3D-Grafik und sind gerade dabei, unsere eigene 3D-Engine zu entwickeln, um speziell die einzigartigen Anforderungen unseres Designs zu unterstützen – vor allem bei der Multiplayer-Komponente. Es gibt eine Menge lizenzierbare 3D-Engines, die verfügbar sind. Aber wir glauben, dass es der beste Weg ist, unsere eigene Technologie zu erschaffen."

PC Games: Du betonst die Multiplayer-Komponente – wird euer Debüttitel auch etwas für Solospieler bieten?

Roper: „Wir kreieren ein Spiel, das in vielerlei Hinsicht beiden Gruppen gefallen wird: sowohl Singleplayer-Spielern, die sich vor allem um Story und Spielwelt-Entwicklung kümmern, als auch denjenigen, die ein lange währendes Online-Multiplayer-Erlebnis wollen. Wir wissen, dass es immer noch sehr viele Leute gibt, die solo ihren Spaß haben möchten."

„Wir wollen viel kreative Freiheit."

PC Games: Ihr seid derzeit auf der Suche nach einem Publisher, der euer erstes Spiel veröffentlichen wird. Welche Aspekte sind bei dieser Partnerwahl am wichtigsten?

Roper: „Mit Publishern zu reden ist wirklich eine neue Erfahrung für uns, weil wir den Großteil der letzten zehn Jahre damit verbracht haben, für eine einzige Firma zu arbeiten. Es ist eine ebenso schnelle wie faszinierende Lernerfahrung. Wir arbeiten sehr hart daran, eine Partnerschaft mit einem Publisher zu etablieren, der genauso viel Interesse hat wie wir, ein Top-Qualitätsspiel zu machen und ihm die angemessene Menge an Zeit für Entwicklung und Fertigstellung zu geben. Wir wollen außerdem viel kreative Freiheit. Glücklicherweise erkennen alle Publisher, mit denen wir bisher gesprochen haben, die Arbeit an, die wir in der Vergangenheit geleistet haben. Dadurch wird das ein einfacherer Diskussionspunkt."

„Wir spielen vor allem PC-Titel."

PC Games: War es für euch immer klar, dass euer erstes Projekt ein PC-Spiel wird? Oder habt ihr mit Konsolen geliebäugelt?

Roper: „Wir haben die meiste Sachkenntnis auf dem PC und da konzentrieren wir derzeit unsere Entwicklungsanstrengungen. Wir spielen vor allem PC-Titel und haben die meiste Erfahrung damit, Spiele für diese Plattform zu machen, also scheint es am weisesten zu sein, auf unsere Stärken zu setzen. Allerdings denken wir, dass unser Spielkonzept mit einer angemessenen Menge an Aufwand leicht auf eine Konsole umsetzbar wäre, deshalb schließen wir diese Möglichkeit nicht aus."

PC Games: Ihr wollt einen ähnlich hohen Qualitäts- und Feinschliff-Level wie Blizzard erreichen, habt aber weniger Personal. Ist deshalb zu befürchten, dass Flagship-Spiele noch länger in der Entwicklung brauchen werden?

Roper: „Derzeit ist unser Personalbestand niedrig, aber wir haben Pläne, in die Größenordnung zu wachsen, die man sich als eine typische Teamgröße vorstellt. Die Engine wird während der ganzen Entwicklungszeit in einer spielbaren Form bleiben. Wenn uns neue Ideen einfallen, konzentrieren wir uns darauf, sie reinzukriegen und auszuprobieren. Das ist besser, als Wochen oder Monate damit zu verbringen, sie erst auf Papier zu bringen und zu theoretisieren, wie sie Spaß machen könnten. Wir beginnen mit diesem Prozess viel früher bei diesem Spiel als bei allen anderen, an denen wir vorher gearbeitet hatten. Wir machen auch jedem Publisher klar, dass eine solide Qualitätskontrolle- und Beta-Test-Phase entscheidend für unseren Entwicklungsprozess ist."

„Es ist viel zu früh, um einen Veröffentlichungs-Termin festzulegen."

PC Games: Könnte man schon spekulieren, in welchem Kalenderjahr das erste Flagship-Spiel fertig sein wird?

Roper: „Wir wissen, dass es innerhalb eines Drei-Jahre-Rahmens sein wird, aber es ist viel zu früh, um irgendeine Art von Veröffentlichungs-Termin festzulegen. Eines der Probleme, in die Entwickler und Publisher immer wieder rennen: Sie bestimmen einen Veröffentlichungs-Zeitraum viel zu früh. Bei unserem Zeitplan wird alles, das mehr als sechs bis neun Monate entfernt ist, mit zunehmendem Maße zum reinen Ratespiel. Unser Entwicklungsprozess ist so konzentriert darauf, wie sich das Spiel anfühlt, die Feinheiten der Balance und so weiter. Da ist es fast unmöglich, jetzt zu sagen, was wir heute in zwei Jahren an dem Spiel machen werden."

Höllenfürsten und Gründerväter

In den Personalakten der Gründer von Flagship Studios tobt der Blizzard. Die Führungscrew des neuen Studios hatte einst entscheidenden Anteil an der Kreation von Battle.net und der **Diablo**-Serie. Unter den Flüchtlingen befindet sich auch das komplette Gründertrio von Condor, dem 1993 etablierten Entwicklungsstudio, aus dem 1996 Blizzard North wurde.

Name	Position bei Flagship Studios	Was gemacht bei Diablo 2?
David Brevik	Chief Visionary Officer	Projekt- und Design-Leitung
Erich Schaefer	Chief Creative Officer	Projekt- und Design-Leitung
Max Schaefer	Chief Operations Officer	Projekt- und Design-Leitung
Bill Roper	Chief Executive Officer	Leitender Produzent
Kenneth Williams	Chief Financial Officer	Produzent
Dave Glenn	Art Director	Leitender Hintergrund-Grafiker
Phil Schenk	Art Director	Leitender Charakter-Grafiker
Peter Hu	Director of Technology	Programmierer
Tyler Thompson	Director of Technology	Programmierer

Viele Fragezeichen hinter Diablo 3

- Eins können die Herren von Flagship Studios trotz ihrer höllischen Vergangenheit nicht: ein neues **Diablo**-Spiel entwickeln. Denn die Urheberrechte an der millionenfach verkauften Serie liegen weiterhin bei Blizzard Entertainment beziehungsweise Konzernmutter Vivendi Universal.
- Interessant: Fast alle Flagshipler waren beim Zeitpunkt ihres Absprungs in ein noch nicht offiziell angekündigtes Projekt bei Blizzard North involviert, bei dem es sich nach aktueller Gerüchteküchelage um **Diablo 3** handeln dürfte. Der Verlust des Personals dürfte dieses Projekt nicht gefährden, aber zeitlich wohl nach hinten werfen.
- Blizzard hat in den nächsten Monaten auch keinerlei neue Produktankündigungen geplant – vor der nächsten E3-Messe (Mai 2004) rechnen wir nicht mit neuen **Diablo**-Lebenszeichen.



Schnappschüsse aus dem Lebenslauf: Das Gründungspersonal von Flagship Studios hatte in den letzten Jahren bei Blizzard an der Diablo-Serie gearbeitet. Von oben nach unten: Diablo (1996), Diablo 2 (2000) und das Add-on Lords of Destruction (2001).

THE MATRIX ONLINE

Filmumsetzungen - Fluch oder Segen?

Das Spiel zum Film - **nichts weiter als die geschickte Ausschlachtung eines starken Namens?** Oder bleibt durch das vorgegebene Setting mehr Zeit und Manpower, um Spielprinzip und -mechanik zu verfeinern?

Harry PotterTM spielt QuidditchTM, Mittelerde feiert Die Rückkehr des KönigsTM, 007TM rettet die Welt – und alles unter der strengen Aufsicht der ©-Inhaber Warner, New Line Cinema oder MGM. Aber wie wirken sich Film- und Fernsehlizenzen auf die Spielqualität aus? Mit welchen Schwierigkeiten sehen sich Entwickler konfrontiert, wenn sie auf eine Vorlage Rücksicht nehmen müssen? Die Suche nach Antworten führte uns zu den Acclaim Studios Cheltenham, wo die Umsetzung der preisgekrönten Serie **Alias** entsteht, und zu den **Matrix Online**-Machern bei Monolith.

Kommende Spiele mit Film-/TV-Lizenz

- **Terminator 3:** Ego-Shooter, 27. November 2003
- **Herr der Ringe:** Schlacht um Mittelerde: Echtzeit-Strategie, 2. Halbjahr 2004
- **Alias:** Action-Adventure, 5. Dezember 2003
- **Harry Potter und der Gefangene von Askaban:** Action-Adventure, Juni 2004
- **Matrix Online:** Online-Rollenspiel, 2004

Die Fertigwelt aus der Tüte

Die Vorteile einer bereits bestehenden Welt liegen auf der Hand: Charaktere sind bereits bis ins Detail ausgearbeitet und es gibt ein Fundament, auf dem man aufbauen kann. „Ich persönlich fand es leichter, innerhalb der Grenzen einer Lizenz zu arbeiten, als bei null anzufangen", erklärt Toby Raigini, Chef-Designer von **Matrix Online**. Nick Harper, Creative Director bei Acclaim Cheltenham, stimmt zu: „Wenn man mit einem vorgefertigten Universum wie **Alias** arbeitet, kann man auf eine Menge Dinge zurückgreifen, die man sonst selbst hätte erarbeiten müssen. Das gilt besonders für den visuellen Stil der Welt und der Personen." Agentin Sydney Bristow wird also auch im **Alias**-Spiel in luxuriösen Hotels, Bars oder Kasinos verkehren und ihr Outfit wird vom Cocktailkleid bis zum tarnfarbenen Kampfanzug variieren. Das verstehen die Entwickler gleichzeitig als Herausforderung: „Wir sind sehr darauf bedacht, die Erwartungen der **Alias**-Fangemeinde zu erfüllen." Und die wünschen sich außer einem guten Spiel vor allem eins: Authentizität. Dazu gehört aber noch mehr als nur die möglichst lebensnahe Umsetzung der Figuren: „Wir haben das Film-Set besucht, verwenden die originalen Entwürfe der Kostümdesignerin und sprechen natürlich mit den Autoren – die haben übrigens auch die Dialoge und die Geschichte des Spiels geschrieben. Außerdem durften wir Blaupausen bestimmter Gebäude nutzen, etwa die des CIA-Hauptquartiers", schildert Nick den Rechercheaufwand für **Alias**. „Wir haben sogar die originalen Synchronstimmen."

Entwicklung mit Grenzen

Nach einer festen Vorgabe zu arbeiten, bringt aber nicht nur Vorteile: In einer selbst erstellten Welt ist die Vorstellungskraft der Entwickler die einzige

Some like it cool!

Mit Vodafone, T-Mobile, debitel, O_2 und E-Plus.

Mehrstimmige Klingeltöne

1,99 €* (VF D2-Anteil 0,12 €)

In The Shadows	wpintheshae06	Mission: Impossible	wpmissionie06
The Real Slim Shady	wprealslime06	Axel F (Beverly Hills Cop)	wpaxelfe06
Feel	wpfeele06	Sex And The City – Theme	wpsexandthe06
Lose Yourself	wployseyoure06	Star Wars – Theme	wpstarwarse06
Enjoy The Silence	wpenjoythee06	The Simpsons – Theme	wpsimpsonse06
Hey Sexy Lady	wpheysexyle06	James Bond – Theme	wpbondjame06
Played-A-Live	wpplayedale06	Muppet Show – Theme	wpmuppetshe06
Jump	wpjumpe06	Addams Family – Theme	wpaddamsfae06
A Hard Day's Night	wpaharddaye06	N.Y.P.D. Blue	wpnypdbluee06
Going Under	wpgoingunde06	In My Life	wpinmylifee06
Pump Up The Jam	wppumpupthe06	You Weren't There	wpyouwerene06
Aisha	wpaishae06	Eat You Alive	wpeatyouale06
The Final Countdown	wpfinalcoue06	Singin' In The Rain	wpsinginine06
Rubberneckin'	wprubbernee06	Innocent Eyes	wpinnocene06
We Will Rock You	wpwewillroe06	I Will Survive	wpiwillsure06
Without Me	wpwithoutme06	Light My Fire	wplightmye06
Y.M.C.A	wpymcae06	Smoke On The Water	wpsmokeonwe06

Einstimmige Klingeltöne

1,99 € (VF D2-Anteil 0,12 €)

In The Shadows	inthesha1
Hole In The Head	holeinth
Don't Fear The Reaper	dontfear1
Going Under	goingund
Feel	feel
Lose Yourself	loseyour
Cry Me A River	crymeari
You Weren't There	youweren
In My Life	inmylife
Mission: Impossible	missioni
Axel F (Beverly Hills Cop)	axelf
Sex And The City – Theme	sexandth
Star Wars – Theme	starwars
X-Files – Theme	xfiles
The Simpsons – Theme	simpsons14
James Bond – Theme	bond
Bump Bump Bump	bumpbump

Spiele

schwarz-weiß: debitel 3,80 €*/andere Betreiber 3,49 €* (VF D2-Anteil 0,12 €)
farbig: alle Betreiber 4,99 €* (VF D2-Anteil 0,12 €)

Für Nokia 3410:



wpseabome06



wpzoyse06


wpaliate06

Für alle Nokia Mobiltelefone mit farbigem Display:



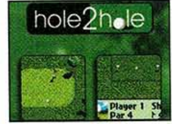
wpwerner88e06



wpmindte06



wpheikkisorsae06



wph2h7e06

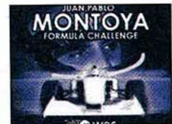


wphugosnowe06



wphugofishe06

Für Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650:



wpmontoyae06



wpracere06



wpevo1e06


wpdartse06



wppopstae06



wpdamagee06

Betreiberlogos

1,99 € (VF D2-Anteil 0,12 €)

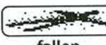

oddlove


goodobad

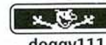

moo

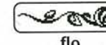


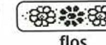
censored

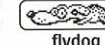

fallen


eleplove


doggy111


flo

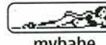

flos

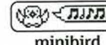

flydog

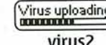


kissmeee

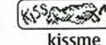

draco1


mybabe


minibird



virus2



kissme


kitten01


msfishy



T · · Mobile · e·plus+ O_2



Einfach per SMS bestellen!

sende draco1 — Schreib „sende" und dann den SMS-Code (Beispiel: sende draco1).

72958 84700 84702 84703 — Sende die SMS an die unten angegebene Nummer.


Du erhältst gleich den einstimmigen Klingelton oder das schwarz-weiße Logo per SMS.

Bei mehrstimmigen Klingeltönen, farbigen Bildern und Spielen folg bitte einfach dem Link, den wir dir zuschicken. Die vollständige Bestellanleitung findest du unter www.nokia.de/shop

Bitte vergewissere dich vor Nutzung dieser Dienste, dass die aktuelle WAP-Einstellung deines Diensteanbieters auf deinem Mobiltelefon eingerichtet ist.

* Für WAP-Dienste sind die WAP-Verbindungsgebühren nicht im Preis enthalten. Für weitere Informationen wende dich bitte an deinen Netzbetreiber.

Bestellnummern:

72958 für debitel (alle Inhalte)
84700 für T-Mobile (alle Inhalte), Vodafone, O_2 und E-Plus (Logos, Bilder und Klingeltöne)
84702 für Vodafone, O_2 und E-Plus (schwarz-weiße Spiele)
84703 für Vodafone, O_2 und E-Plus (farbige Spiele)

Welche Dienste dein Nokia Mobiltelefon unterstützt, erfährst du aus der Bedienungsanleitung, beim Nokia Händler oder unter www.nokia.de/shop

Falls du Fragen zu den Diensten hast, wähl bitte die Nummer 0180 5 234242 (0,12 €/Min.)

Noch mehr Klingeltöne, Grafiken und Spiele findest du unter

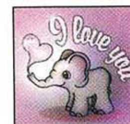
www.nokia.de/shop

Hintergrundbilder

1,99 €* (VF D2-Anteil 0,12 €)

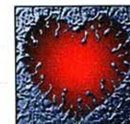

wpwerner31e06


wpwerner37e06



wpelephante06


wpsweetiee06


wpoldflamee06

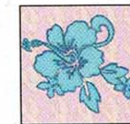

wpmetalovee06

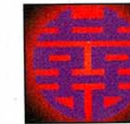

wpcover2e06


wpanarchye06


wpspider2e06


wpbulldoge06


wphawaie06


wpluck1e06

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Die zehn **besten** Filmumsetzungen

Jedi Knight 1-3
Jahr: 1997, 2002, 2003 **Genre:** Ego-Shooter
Umsetzung: Eigenständige Story, teilweise Originalcharaktere (Luke). **Jedi Knight 3** ist der zurzeit beste Ego-Shooter.
Original-Wertung: 90

X-Wing: Alliance
Jahr: 1999 **Genre:** Sci-Fi-Action
Umsetzung: Eigenständige **Star Wars**-Geschichte mit Original-Raumschiffen und -schauplätzen. Guter Mehrspieler-Modus!
Original-Wertung: 88

Star Trek: Starfleet Command
Jahr: 1999 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Umsetzung: Von Filmen und Serien unabhängiges Spiel in der **Star Trek**-Welt. Karriere-Modus auch als Romulaner, Klingone etc. spielbar.
Original-Wertung: 87

X-Wing vs. TIE-Fighter
Jahr: 1997 **Genre:** Sci-Fi-Action
Umsetzung: Original-Modelle sorgen für authentische Atmosphäre. Größte Neuerung: endlich texturierte Raumschiffe und Multiplaye.
Original-Wertung: 86

Tron 2.0
Jahr: 2003 **Genre:** Ego-Shooter
Umsetzung: Interaktiver Nachfolger des Kinoerfolgs von 1982. Überzeugt durch spielerische und grafische Innovationen.
Original-Wertung: 86

James Bond: Nightfire
Jahr: 2002 **Genre:** Ego-Shooter
Umsetzung: Nicht direkt an die Filme angelehnt, aber mit Originalprotagonist, Q und viel Geheimdienstflair. Spannende Story!
Original-Wertung: 85

Starfleet Academy
Jahr: 1997 **Genre:** Adventure
Umsetzung: Als Akademieabsolvent David Forester stellen Sie sich einer gefährlichen Alienrasse entgegen. Spannend, aber zu linear.
Original-Wertung: 85

Blade Runner
Jahr: 1997 **Genre:** Adventure
Umsetzung: Geschichte läuft parallel zum Kinofilm mit Harrison Ford. Actionreiches Adventure mit Mix aus Voxel- und Rendergrafik.
Original-Wertung: 83

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Jahr: 2003 **Genre:** Action-Adventure
Umsetzung: Anders als in den ersten beiden Abenteuern spielt sich Dr. Jones jetzt im **Tomb Raider**-Stil. Story hat nichts mit den Filmen zu tun.
Original-Wertung: 81

Star Trek: Generations
Jahr: 1997 **Genre:** Adventure
Umsetzung: Umsetzung des Films mit Nebenquests. Gemeinsam mit Kirk, Picard und Co halten Sie Soran von der Rückkehr in den Nexus ab.
Original-Wertung: 81

Die zehn **schlechtesten** Filmumsetzungen

Alarm für Cobra 11
Jahr: 2001 **Genre:** Adventure
Umsetzung: Nur Namensverwandtheit mit der durchaus spannenden Vorlage – hier rasen Sie nur über hässliche Straßen und rammen Gangster.
Original-Wertung: 10

Der Schuh des Manitu
Jahr: 2001 **Genre:** Geschicklichkeit
Umsetzung: Der **Moorhuhn**-Abklatsch hat mit dem Film außer dem Namen nichts gemein. Langweiliger, einfallsloser Software-Schrott.
Original-Wertung: 11

Hugo 8
Jahr: 2000 **Genre:** Adventure
Umsetzung: Der TV-Kobold schwimmt, rennt und springt – richtiges Timing vorausgesetzt. Öde Umsetzung einer öden Sendung.
Original-Wertung: 15

E.T. Der Außerirdische
Jahr: 2002 **Genre:** Denkspiel
Umsetzung: Zwölf unspektakuläre Denkspiele gilt es zu bewältigen – der direkte Filmbezug fehlt genauso wie eine spannende Spielidee.
Original-Wertung: 25

Star Wars: Battle for Naboo
Jahr: 2000 **Genre:** Action
Umsetzung: An die Bodenkämpfe auf Naboo in **Episode 1** angelehnt. Nervig: hoffnungslos veraltete Grafik und zu unpräzise Steuerung.
Original-Wertung: 35

Pinky and the Brain
Jahr: 1999 **Genre:** Action-Adventure
Umsetzung: Eine Nacht als Pinky oder Brain die Weltherrschaft an sich reißen – für Fans ein Heidenspaß. Leider fehlt es am Witz der Serie.
Original-Wertung: 39

Millennium Mann
Jahr: 2003 **Genre:** Action-Adventure
Umsetzung: Gruselige Umsetzung der Serie: Unansehnliche Grafik, simple Rätsel. Als Belohnung für Erfolge gibt's u. a. Darstellerbiografien.
Original-Wertung: 41

Taz: Wanted
Jahr: 2002 **Genre:** Action-Adventure
Umsetzung: Taz, der tasmanische Teufel der Toon-Truppe, ist los: Sie steuern den Wirbelwind und zerstören alles, was sich in den Weg stellt.
Original-Wertung: 41

Atlantis: Geheimnis der verlorenen Stadt
Jahr: 2001 **Genre:** Action
Umsetzung: Wie in Disneys Animationsfilm soll Atlantis gerettet werden. In zwölf Levels werden Dinos und Riesenameisen aus dem Weg geräumt.
Original-Wertung: 44

Batman Forever
Jahr: 1997 **Genre:** Beat 'em Up
Umsetzung: Basierend auf dem Kinofilm prügeln sich Batman und Konsorten durch Scharen von Bösewichten – zu gewöhnliche Action.
Original-Wertung: 45

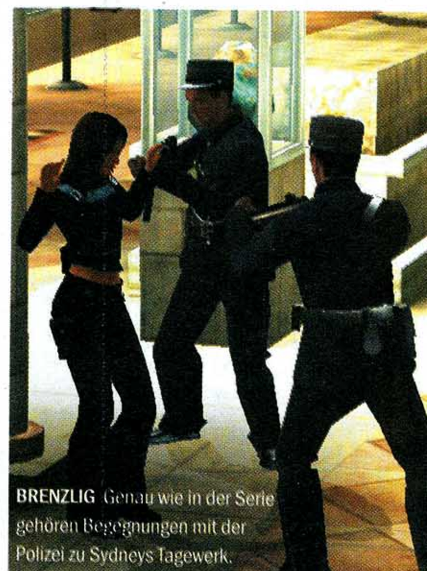

Jedi Knight | X-Wing: Alliance | Star Trek: Starfleet Command | Alarm für Cobra 11 | Der Schuh des Manitu | Hugo 8

Grenze. Etwaige Probleme lassen sich ganz einfach durch Regeländerungen lösen – das geht bei einer Filmumsetzung nur bedingt. Für die Mordor-Kampagne im **Herr der Ringe**-Strategiespiel muss beispielsweise eine alternative Story konzipiert und mit dem Filmstudio New Line Cinema abgestimmt werden – so geht ein Teil des Authentizitätsbonus verloren. „Außerdem sind zu einem gewissen Grad Spielablauf und Hintergrundgeschichte festgelegt", gibt Harper zu. Zum Beispiel rennt Protagonistin Sydney in der Serie nie wild ballernd durch Gegnerhorden, sondern bevorzugt trickreiches und überlegtes Vorgehen – eine Umsetzung als Shooter wäre also schon durch die Lizenz ausgeschlossen. Raigini kennt noch eine andere Begrenzung: „Entwickler geben einen Teil der kreativen Kontrolle über das Spiel ab, schließlich gehört die Marke jemand anderem und derjenige hat das letzte Wort, wie etwas umgesetzt werden darf." Noch eingeschränkter ist man bei einem Spiel zu einem abgeschlossenen Film, etwa **Die Rückkehr des Königs**. Zwar müssen sich die Entwickler dann gar nicht mehr um Story oder Szenarien kümmern, allerdings ist die spielerische Freiheit stark beschränkt. Im dritten **Herr der Ringe**-Spiel ist es daher unmöglich, König Theoden bei der Schlacht um Minas Tirith zu retten oder in der Rolle von Frodo den Orks nach der Flucht aus Kankras Höhle zu entkommen.

Eingeschränkte Kreativität?

In seiner Kreativität fühlt sich Mark Skaggs, Vizepräsident des Electronic Arts LA Studios und Produzent des **Herr der Ringe**-Strategiespiels, dennoch nicht beschnitten: „Ja, sie (New Line Cinema, Anm. der Red.) müssen unsere Sachen absegnen. Aber die Filmleute haben auch sehr viel Verständnis dafür, dass wir Spiele machen und unsere eigenen Ansichten haben, was für dieses Medium am besten ist." Auch Nick Harper ist sicher: „Wir haben gewissen kreativen Spielraum, was Gadgets, Settings und andere Teile des Spiels angeht. Die Filmemacher haben uns sogar dazu angehalten." Der Zeitfaktor bereitete den **Alias**-Machern schon größere Schwierigkeiten: „Das größte Problem waren die vollen Terminkalender der Filmleute. Teilweise mussten wir zum Beispiel die Sprachaufnahmen unterbrechen." Was passiert, wenn Film und Spiel möglichst zeitnah zueinander erscheinen sollen, zeigte **Enter the Matrix**: Das Spiel zu **Matrix: Reloaded** wirkte stellenweise unfertig und enthielt viele Bugs, die durch längere Testphasen hätten behoben werden können. Um die Titelfrage aufzugreifen: Filmumsetzungen können sehr segensreich sein, wenn die Hersteller die Vorzüge ausnutzen und mehr Zeit ins Spieldesign stecken. Denn dass aus einer guten Lizenz noch längst nicht immer ein Spitzenspiel wird, beweisen Durchschnittstitel wie **Enter the Matrix**, **Spider-Man**, **Hulk** oder **Starsky & Hutch**.

JUSTIN STOLZENBERG


BRENZLIG Genau wie in der Serie gehören Begegnungen mit der Polizei zu Sydneys Tagewerk.

Daten

Alias

Entwickler	Acclaim Cheltenham
Publisher	Acclaim
Veröffentlichung	Februar 2004

Matrix Online

Entwickler	Monolith
Publisher	Ubisoft
Veröffentlichung	2004

ZUR PERSON: Jens Neuschäfer ist seit dem 1.9.2003 deutscher Pressesprecher für Nvidia. Vor seinem Engagement bei Nvidia war er für Diamond Multimedia und AMD tätig, wo er zuletzt als Projektmanager arbeitete.

Nvidia packt aus!

Klartext statt Spekulationen: Nvidias Pressesprecher Jens Neuschäfer sprach mit uns über **Half-Life-2-Benchmarks, Missverständnisse und die Unterschiede zwischen Ati- und Nvidia-Chips.**



„Ich kann jedem PC-Games-Leser versichern: **Nvidia hat seine Hausaufgaben gemacht!"**

Anfang September (PC Games berichtete) fielen Nvidia-Besitzer aus allen Wolken: Ati-Chips waren in **Half-Life 2**-Benchmarks mehr als doppelt so schnell wie vergleichbares Nvidia-Silizium, eine relativ günstige Radeon 9600 XT (ca. 180 Euro) teilweise schneller als Nvidias Flaggschiff, die Geforce FX 5900 Ultra (ca. 500 Euro). Diese Werte ermittelten amerikanische Hardware-Webseiten wie www.anandtech.com auf dem so genannten „Shaders Day", einer Marketing-Veranstaltung von Ati, bei der auch Spiele-Entwickler Valve durch Gabe Newell vertreten war.

Natürlich überschlugen sich nach dieser Vorstellung die Spekulationen: „Die Benchmarks sind Teil des millionenschweren Marketing-Deals, den Ati mit Valve abgeschlossen hatte", behaupteten die einen. Andere wiederum sahen in den **Half-Life 2**-Benchmarks nur eine weitere Bestätigung dafür, dass Nvidia-Hardware im Vergleich mit Ati in DirectX-9-Spielen nicht konkurrenzfähig sei. 3D-Experten kritisierten hingegen die Testmethoden: Die Redakteure durften keine frühe Version des erheblich verbesserten Nvidia-Treibers Forceware benutzen, sondern mussten mit dem älteren Detonator 45.23 messen.

Anfang November unterhielten wir uns daher noch mal mit Jens Neuschäfer, dem deutschen Nvidia-Pressesprecher, über die Ereignisse der zurückliegenden Wochen. Dabei stellten wir ihm auch viele Fragen, die uns regelmäßig von PC-Games-Lesern zu Nvidia, DirectX 9 und **Half-Life 2** erreichen.

PC Games: Eure Reaktion auf die **Half-Life 2**-Veranstaltung auf dem Shaders Day war eher verhalten. Habt ihr die Wirkung der Benchmark-Ergebnisse unterschätzt?

Neuschäfer: „Um ehrlich zu sein, haben wir zunächst nicht verstanden, wieso die Aussagen von Mr. Newell im kompletten Kontrast zu den Erfahrungen standen, die wir bis dato mit Valve und **Half-Life 2** gesammelt hatten. Ein paar Tage nach dem Event haben wir mit einer ausführlichen Pressemitteilung viele Missverständnisse ausgeräumt und klargestellt – vor allem, dass der neue Forceware-Treiber die DX9-Leistung von Nvidia-Grafikchips und somit auch die Performance in **Half-Life 2** erheblich verbessert. Wir arbeiten weiterhin eng mit Valve zusammen, um sicherzustellen, dass man mit einem Nvidia-

... und das sagen **die Entwickler!**

Im Rahmen des Editors Day in San Francisco äußerten sich viele bekannte Entwickler über ihre Zusammenarbeit mit Nvidia.

Todd Hollenshead (id Software, rechts neben ihm Nvidia-Chef Huang)



... antwortete auf die Frage nach den Hardware-Anforderungen für **Doom 3**: „Die sind derzeit noch unsicher, so etwas entscheiden wir erst im letzten Entwicklungsmonat. Aber dynamische Berechnung von Licht und Schatten muss sein, sonst ist das Spiel ruiniert; als absolutes Minimum muss die Grafikkarte deshalb Hardware T&L beherrschen."

Mark Rein (Epic Games)

... kommentierte die Erwähnung des noch geheimen Nvidia-Chipsets NV50 mit einem schelmischen „Oops, jetzt kriege ich Ärger ..." und ergänzte: „Es ist klar, dass wir nicht mit der zweiten Generation der **Unreal**-Engine aufhören. Wir arbeiten jetzt an der dritten und stellen sicher, dass sie neue Features kommender Hardware-Generationen ausnutzen wird."



Randy Pitchford (Gearbox Software):



... lobte Nvidias Programmier-Hilfe während der Entwicklung von **Halo** für den PC: „Nvidias Hilfe beim Schreiben der Pixel Shader machte **Halo** auf dem PC viel schneller. Spiele-Entwickler sollten alle Anstrengungen unternehmen, um die Hardware der Kunden optimal zu nutzen, d. h. zu optimieren, wo es nur geht. Ich tue es und es ist okay, das hat nichts mit Geschummel zu tun."



„Beim Twimtbp-Programm geht es um **Stabilität, Zuverlässigkeit und Kompatibilität!"**

KLARSTELLUNG Jens Neuschäfer erklärte uns das „Twimtbp"-Programm und wies deutlich darauf hin, dass dies keine Aktion sei, um Konkurrenz-Hardware zu sabotieren.

Beschleuniger genauso gut **Half-Life 2** spielen kann wie mit jeder anderen Grafikkarte auch. Ich kann jedem PC-Games-Leser versichern: Nvidia hat seine Hausaufgaben gemacht."

PC Games: Euer „The way it's meant to be played"-Programm (kurz Twimtbp) wird oft missverstanden – viele glauben, dass Spiele mit diesem Logo nicht auf Ati-Grafikkarten funktionieren? Gleiches gilt für Atis „Get in the Game"-Initiative. Kannst du uns kurz den Sinn und Zweck erklären?

Neuschäfer: „Auf gar keinen Fall ist dieses Entwickler-Programm eine Art Sabotageakt, damit bestimmte PC-Spiele nicht auf Konkurrenz-Hardware funktionieren. Hinter Twimtbp steht die einfache Idee, dass ein PC-Spieler, der eine Grafikkarte von Nvidia besitzt und sich ein Spiel mit diesem Logo kauft, quasi eine Garantie bekommt, dass nach der Installation alles reibungslos funktioniert. Es geht hier um Zuverlässigkeit, Stabilität und Kompatibilität mit allen aktuellen Nvidia-Chips – genau das versuchen wir gemeinsam mit dem jeweiligen Entwickler sicherzustellen. Mittlerweile befinden sich 60 Spieletitel in unserem Twimtbp-Programm und bis März nächsten Jahres werden es mehr als doppelt so viele sein."

PC Games: Wie sieht diese Unterstützung in Zahlen und Fakten aus?

Neuschäfer: „Von den ungefähr 1.700 Nvidia-Beschäftigten arbeiten mehr als 100 für das Twimtbp-Programm. Diese Leute sind in erster Linie Technik-Spezialisten, die vorher bei Microsoft, Pixar oder für Spiele-Entwickler tätig waren. So können wir auf vielfältige Weise helfen: mit Hardware und Treibern, die erst Monate später auf den Markt kommen, oder mit Meetings, in denen Ideen und Anregungen ausgetauscht werden. Oder mit direkter Programmier-Hilfe bei komplizierten Shader-Programmen und technischen Problemen, wie beispielsweise bei **Halo** oder **Tron 2.0** geschehen."

„Die Doom-3-Benchmarks sind nicht repräsentativ für das Spiel – das gilt für jeden Benchmark, der **Monate vor der Veröffentlichung durchgeführt wird.**"

PC Games: Was haltet ihr heute von Benchmarks zu noch nicht veröffentlichten Spielen wie **Half-Life 2**? Schließlich habt ihr im Mai eine ähnliche Aktion mit id Software und **Doom 3** durchgeführt.

Neuschäfer: „Mit **Doom 3** wollten wir den Leuten zeigen, wie leistungsfähig unsere FX 5900 Ultra zum damaligen Zeitpunkt war – sprich, einen kleinen Ausblick in die Zukunft geben. Natürlich muss man dazu sagen, dass diese Werte nicht repräsentativ für das Spiel sein werden – so wie sie es bei keinem Benchmark sind, welcher Monate vor der Veröffentlichung des Spiels durchgeführt wird."

PC Games: In aktuellen Spielen wie **Halo**, **Tomb Raider: AoD**, **Yager**, **Max Payne 2** oder **Knightshift** schnitt Nvidia-Hardware bislang deutlich schlechter ab als Konkurrenzprodukte von Ati. Der neue Forceware-Treiber hat die Situation nun deutlich verbessert. Wieso hat das so lange gedauert?

Neuschäfer: „Technisch unterscheiden sich unsere FX-Chips von der Konkurrenz in einigen wichtigen Punkten. Während Ati-Grafikkarten sehr gut mit kurzen Shader-Programmen und 24 Bit Genauigkeit zurechtkommen, sind unsere 3D-Chips für lange Shader und 16 und/oder 32 Bit ausgelegt. Unser neuer Forceware-Treiber sortiert beispielsweise eingehende Shader-Befehle so, dass sie von FX-Grafikkarten schneller berechnet werden können, ohne dabei Qualität zu verlieren. Sprich: Unsere Karten sind nun schneller, ohne dass der Spieler ein schlechteres Bild sieht."

DIRK GOODING





Made in Germany, Teil 9

Zu Besuch bei **SEK**

Mit kleinen Zwergen sind sie ganz groß rausgekommen. Bei Paraworld setzt das Spieleentwicklungskombinat auf riesige Dinos. Wir haben die Berliner besucht.

EXKLUSIV AUF DVD





Redakteur Rüdiger Steidle besuchte SEK in Berlin.



GRUPPENBILD MIT DAME Von links nach rechts: Ingo Neumann, Thomas Langhanki, Carsten Orthbandt, PC Games-Redakteur Rüdiger Steidle, unten Carolin Batke.



WIGGLES Das Aufbauspiel im Zwergenreich war das erste Projekt des SEK.

Köpenicker Straße? Tja, die gibt's neunmal in Berlin." Trotz Navigationssystem ist das Kamerateam von PC Games bei der Suche nach dem Sitz des Spieleentwicklungskombinats etwas überfordert. Dass die korrekte Adresse im zweiten Anlauf endlich gefunden ist, will angesichts des heruntergekommenen Fabrikgebäudes niemand so recht glauben. „Ist schon manchmal ein heißes Pflaster hier", kommentiert Thomas Langhanki, Teil des Chef-Quartetts von SEK den Standort, als wir die richtige Tür entdeckt haben. „In der Nacht zum 1. Mai sollte man sein Auto besser woanders parken." Mitte Dezember wird umgezogen, Kreuzberg will SEK aber treu bleiben. Das Interieur wirkt etwas wohnlicher, allerdings stört der große Monitor auf dem Spieleregal, der in großen Ziffern die Zeit bis zum nächsten Milestone verkündet – dem Termin also, an dem ein bestimmter Teil des aktuellen Projekts **Paraworld** abgeschlossen sein muss. Noch neun Stunden bis zur Deadline. Thomas winkt ab: „Wir liegen eigentlich ganz gut in der Zeit."

Erfahrene Neulinge

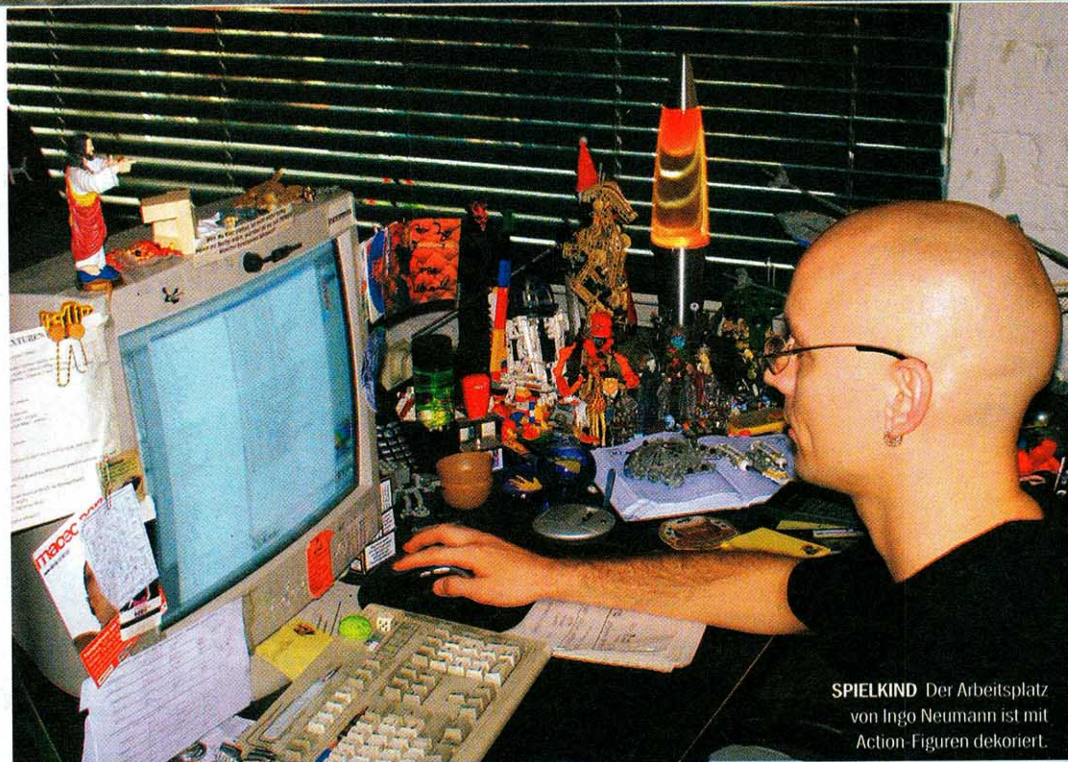
Bisher haben die Leute von SEK nur ein Spiel veröffentlicht, mit dem sie sich aber quasi über Nacht einen Namen in der deutschen Entwicklerszene gemacht haben. Das Aufbauspiel **Wiggles** überzeugte mit neuen Ideen, toller Atmosphäre und nicht zuletzt den sympathischen zwergischen Titelhelden. Ganz ahnungslos hat man 1999 aber nicht begonnen, wie Carolin Batke, die Zweite im Bunde, erzählt. „Thomas, Carsten Orthbandt, Ingo Neumann und ich haben uns schon 1995 bei Terratools (**Urban Assault**, Anm. d. Red.) kennen gelernt. Als unser Projekt damals eingestellt werden sollte, haben wir unseren lang gehegten Wunsch, uns selbstständig zu machen, endlich in die Tat umgesetzt. Wir haben uns vier Rechner gekauft, womit unsere Barreserven schon aufgebraucht waren, und in Ingos Wohnzimmer mit der Konzeption von **Wiggles** begonnen." Wie kommt man vom Zwergenland in das prähistorische Fantasy-Reich, das Schauplatz von **Paraworld** ist? „Der Cartoon-Stil von **Wiggles** hat Spaß gemacht, aber nach drei Jahren wollten wir doch etwas Neues mit realistischerer Grafik versuchen. Ein unverbrauchtes Szenario war nicht einfach zu finden. Ich glaube, Carsten ist damals auf die Idee mit den Dinos gekommen." Den Spielern etwas Neues zu bieten, sowohl was das Setting als auch was die Inhalte anbelangt, ist dem SEK-Team sehr wichtig. Einfach das 143. Weltkriegs-Strategiespiel zu produzieren, wäre für sie undenkbar. Derzeit feilen die Berliner am Netzwerkmodus und der Kampagne, danach geht es ans Ausbalancieren und Aufspüren von Programmfehlern. Das dauert erfahrungsgemäß am längsten und so sollten **Paraworld**-Fans nicht vor Ende des nächsten Jahres mit einer Veröffentlichung rechnen, obwohl die aktuelle Version bereits mehr als drei Viertel der Spielelemente enthält.



FLUCH-SAURIER Derzeit basteln die Entwickler vor allem am Mehrspielermodus und dem Interface.

Teamarbeit und Teamfreizeit

Viele Ideen sind im ursprünglichen Spielkonzept gar nicht vorgesehen, sondern entstammen den vielen Meetings, in denen das aktuelle Projekt immer wieder diskutiert wird, oder privaten Treffen. Denn die Kombinats-Mitglieder verbringen nicht nur ihre Arbeits-, sondern oft auch ihre Freizeit miteinander, sagt Carolin. „Wir fahren beispielsweise oft zusammen in Urlaub. Nach der Spielemesse E3 beispielsweise haben acht von uns erst mal in den USA Ferien gemacht. Und demnächst planen wir einen gemeinsamen Skiurlaub." Alle, vom Programmierer bis zum Leveldesigner, scheinen stolz auf ihre Tätigkeit bei SEK zu sein. „Deshalb tragen hier auch alle die Firmen-Shirts und sogar orange-braune Einheitspantoffeln." Eine große Familie also? „Na ja, wir streiten uns weniger als Familienmitglieder", behauptet die Mitgründerin und Managerin. Das glauben wir nach dem freundlichen Empfang in Berlin aufs Wort und drücken den „SEKs" die Daumen für **Paraworld**. RÜDIGER STEIDLE

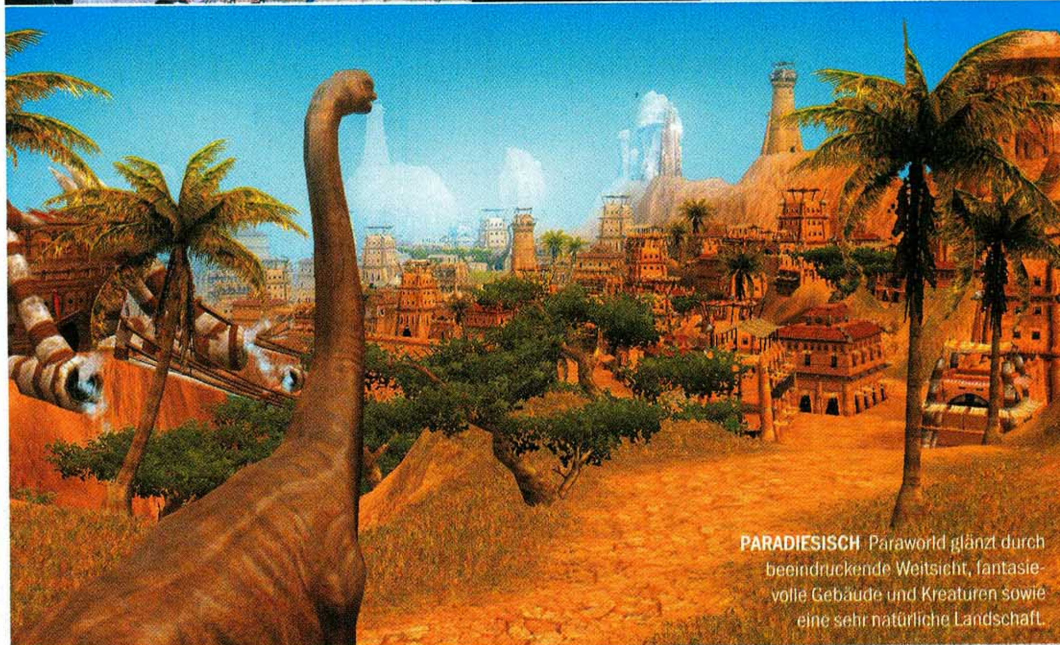


SPIELKIND Der Arbeitsplatz von Ingo Neumann ist mit Action-Figuren dekoriert.

ZAHLEN UND FAKTEN
Spieleentwicklungskombinat



FIRMENSITZ: Berlin
BESTEHT SEIT: 1999
TEAMLEITER: Thomas Langhanki, Carsten Orthbandt
ANZAHL DER MITARBEITER: 25
SPIELE IN DER ENTWICKLUNG: Paraworld
GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: Winter 2004
BISHERIGE PROJEKTE: Wiggles



PARADIESISCH Paraworld glänzt durch beeindruckende Weitsicht, fantasievolle Gebäude und Kreaturen sowie eine sehr natürliche Landschaft.

Neue PC-Umsetzungen

Der Handyspiele-Entwickler Elkware setzt die PC-Spiele Sacred und Port Royale 2 um. Die Java-Titel erscheinen 2004 und werden für alle entsprechenden Geräte verfügbar sein. Elkware bietet zurzeit unter anderem eine Java-Version des 2D-Spiels Anno 1503 an.

Schach von Gameloft?

Das Handy-Portal Gameloft wird vermutlich schon zum Jahresende Schach für Mobiltelefone umsetzen. Die Firma besitzt die Chessmaster-Lizenz und hatte bereits eine Version für Palm-Organizer veröffentlicht. Ob man die Züge per SMS, Infrarot, GPRS oder vielleicht sogar Bluetooth austauschen kann, steht noch nicht fest.

Spiele-Handy für 1 Euro

Nokias neues Mobiltelefon 6100 wandert bei E-Plus schon für einen Euro über die Ladentheke – samt 24-Monats-Vertrag. Das Dreiband-Gerät beherrscht die Programmiersprache Java, besitzt ein Farbdisplay mit 4.096 Farben und eine eingebaute Freisprecheinrichtung. Pro Akkuladung können Sie mit dem 6100 bis zu sechs Stunden telefonieren. Für den Download von Handyspielen verwendet das Gerät die Datenübertragungstechniken WAP, GPRS und HSCSD.

Aventurien mobil

Fans des Pen-and-Paper-Rollenspiels Das Schwarze Auge dürfen sich ab sofort auch ohne Würfelbecher auf die Reise in die Fantasiewelt Aventurien begeben. Elkware bietet auf der Webseite www.dsa-mobile.de fünf Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges an. Die Spiele heißen Die Grabräuber, Unter Piraten, Nedime, Sumpf des Verbrechens und Geheimnis der Zyklopen. Alle Titel sind für die meisten Handys verfügbar und kosten jeweils fünf Euro. Auf der Webseite erfahren Sie auch Details zur Kompatibilität und Story der Spiele.

Anno 1503: Handyspiel des Jahres

Das Handyportal www.jamba.de kürte die Mobiltelefon-Umsetzung des PC-Spiels Anno 1503 zum Handy-Spiel des Jahres 2003. Bisher wurde der Titel schon 30.000 Mal heruntergeladen. In Anlehnung an den Klassiker Pirates! machen Sie in Anno 1503 als Pirat oder Händler die Südsee unsicher. Für E-Plus-Kunden kostet der Download drei Euro.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Den Orient-Express in der Tasche

SYMBIAN-VERSION



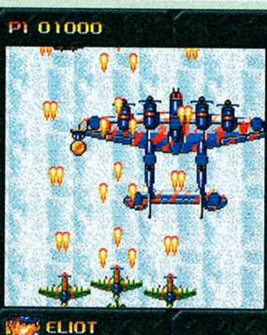
JAVA-VERSION



Gameloft bietet passend zum Start des PC-Spiels (Test auf Seite 122) eine Handy-Version des Action-Knüllers **Prince of Persia: Sands of Time** an. Das 2D-Spiel ist bereits für verschiedene Handy-Typen erhältlich, sieht allerdings nicht auf allen Geräten gleich aus. Woran das liegt? In der Standard-Version wird nur die Programmiersprache Java unterstützt, deshalb sind Grafik und Sound weniger ausgereift als in der Spezial-Version für das Symbian-Betriebssystem. Diese Symbian-Version ist nur 0,16 MByte groß und wird von Nokias N-Gage, 7650, 3650, dem Siemens-Handy SX-1 und dem P800 von Sony Ericsson unterstützt. In beiden Versionen besteht das Spiel aus acht Levels, die auf drei Welten verteilt sind. Damit der Prinz das Abenteuer um den Sand der Zeit besteht, müssen Sie die Heiltränke finden und Kisten verschieben, ohne dabei in hinterhältige Fallen zu tappen. Messerscharfe Stacheln schnellen aus dem Boden hervor und Wächter, Bogenschützen und Fledermäuse testen die Kampfkünste des adligen Persers. Im Laufe des Spiels erhält der Prinz auch neue Fähigkeiten. Er kann zum Beispiel an der Wand entlanglaufen, über Schluchten springen und sich auf dem Boden entlangrollen, um beispielsweise rotierenden Messern auszuweichen. Das Spiel ist auf mehreren Webseiten zu haben und kostet je nach Anbieter und Bezahlmöglichkeit drei bis fünf Euro.

Aktuelle Handy-Spiele **im Test**

SIBERIAN STRIKE – EPISODE II



Ballern Sie sich mit einem Flugzeug durch fünf haarige Levels und erledigen Sie am Schluss den Endgegner „Stalin-Bot". Leider kommt das Spiel bei vielen Gegnern etwas ins Ruckeln.

WERTUNG	
Genre:	Arcade, 2D
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★☆☆

PLANET ZERO



Klassischer und schneller 2D-Shooter mit sieben Levels, Bonuswaffen, Upgrades, Schutzschilden und Megabomben – ein kurzweiliger und bunter Spaß für zwischendurch!

WERTUNG	
Genre:	Arcade, 2D
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Symbian
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★★☆

XIII



Bunter Horizontal-Shooter mit aufwendiger Handy-Grafik. Die Story hält sich an die Vorlage des PC-Spiels und zeigt sogar die typischen Comic-Sprechblasen. Gute 2D-Umsetzung!

WERTUNG	
Genre:	2D-Jump&Run
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★★☆

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**



So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000	195003
Nokia 3650, 7650	195001	195004
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002	195005

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation® 2 und PC CD-ROM













Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075	193073	193076	193074	193075	193075	193075	193075	193075	193075	193074	–	–
Rayman 3	–	–	193064	193065	–	–	–	–	–	–	193063	–	–
Rayman Golf	193068	193069	193072	193067	193068	193068	193068	193068	193068	193068	193067	193070	193071
Speed Devils	–	193077	193080	193081	–	–	–	–	–	–	193081	193078	193079
DFB Fussball Manager	193085	–	193082	193084	193085	193085	193085	193085	193085	193085	193083	–	–

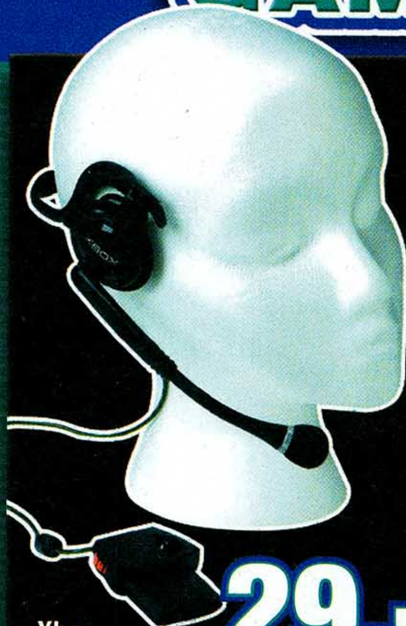
Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: www.eplus-unlimited.de

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. **2** Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. **3** Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

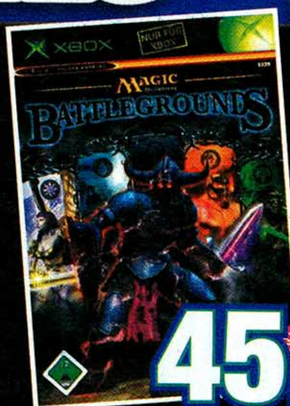
e·plus+
Klingelt's?

HOTWARE GAMES

Xbox Gotham Racing 2 Bundle

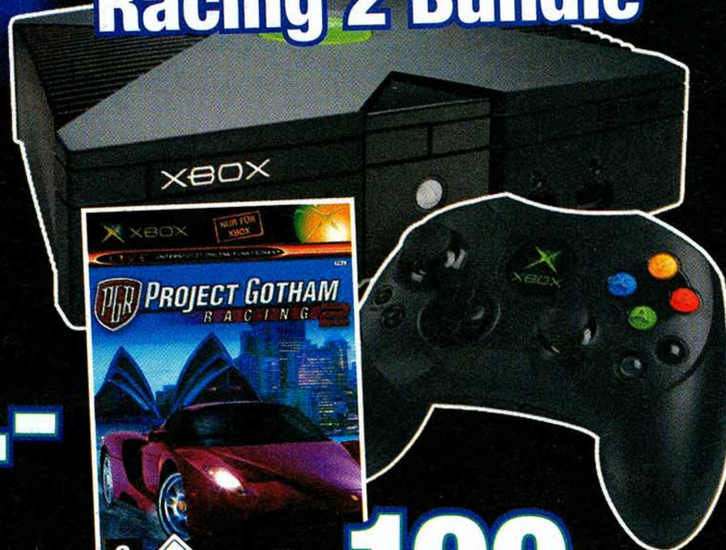


Xbox Communicator 29.-
Während dem Spielen könnt Ihr jetzt auch Live mit euren Gegnern chatten.



Magic: The Gathering Battlegrounds 45.-
Originalgetreue Umsetzung des bekannten Sammelkartenspiels.

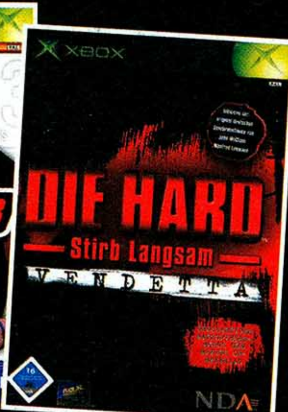




Xbox inklusive Gotham Racing 2 199.-
Steigt in die exotischsten Hochleistungsfahrzeuge und rast über realistische Rennstrecken.







je 19.-

Dark Angel
Schlüpfe in die Rolle Deiner Heldin.

NBA 2K3
Treten Sie gegen die Stars der NBA an.

Die Hard - Vendetta
McClane ist wieder zurück.





je 49.-

Mission Impossible Operation Surma

Gladiator Schwert der Rache
Kämpfe im alten Rom ums Überleben.

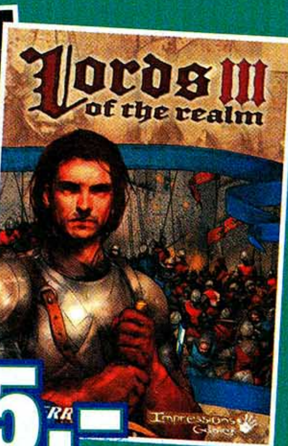
PC Games



45.-

War Of The Ring Der Ringkrieg
Spiele die grösste Geschichte die jemals geschrieben wurde.





je 35.-

The Hobbit
Bekämpfe feindliche Kreaturen auf dem Weg durch die mystische Welt von Mittelerde.

Lords Of The Realm III
Beherrsche als Lord das Mittelalter.



Voraussichtlich erhältlich ab 5.12.2003

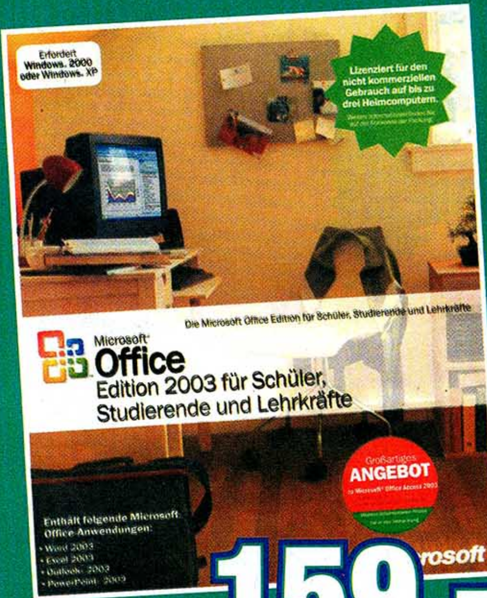


je 25.-

Wer wird Millionär? Vierte Edition
Erlebe "Wer wird Millionär" hautnah.

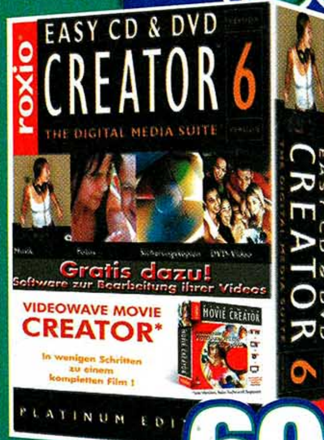
Half Life: Counterstrike Condition Zero
Bist du bereit für Deinen Einsatz?

HOTWARE SOFTWARE



159.-

Office 2003
SSL Version
Für alle Schüler, Studenten und sonstige Berechtigte.



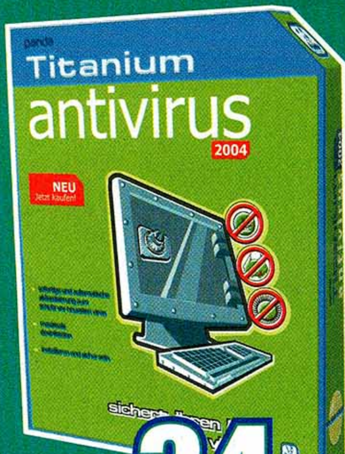
69.-

Easy CD&DVD
Creator 6
& Movie Creator
Videoverarbeitung und Brennen als Komplettlösung.



39.-

Musik auf CD&DVD
Musik brennen und neu erleben!



34.-

Panda
Titanium Antivirus 2004
Neu: Aktuelle Sicherheitsnews direkt auf den Desktop.



Taxman 2004
Steuererklärung





je 34.-

WISO Sparbuch 2004

Steuer-Spar-Erklärung 2004

Verschenken Sie keinen Cent an den Staat. Die richtigen Tipps, zum Steuersparen.

Klick &Win

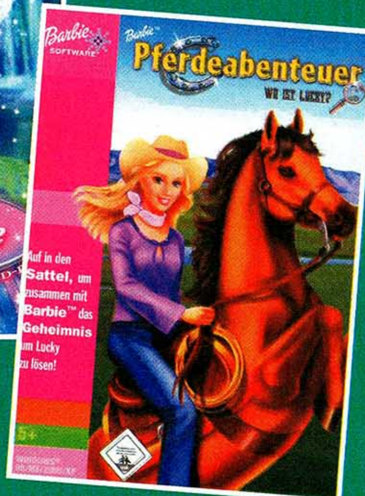


3x FIFA Football 2004
PC-Game
www.hotware.de

Adressen Ihrer Händler finden Sie auf Seite 2 und 3







je 25.-

Barbie: Rapunzel, Schwanensee und Pferdeabenteuer



29.-

Der Kinder
Brockhaus auf CD Rom
Jetzt auch für unsere Kinder verständlich.

AMS GmbH & Co.KG Lise-Meitner-Str.2 40721 Hilden Tel. 02103/5 05-1 Computec 1/2004 (AM466) R&R Dortmund

Frohes Fest!

Intel

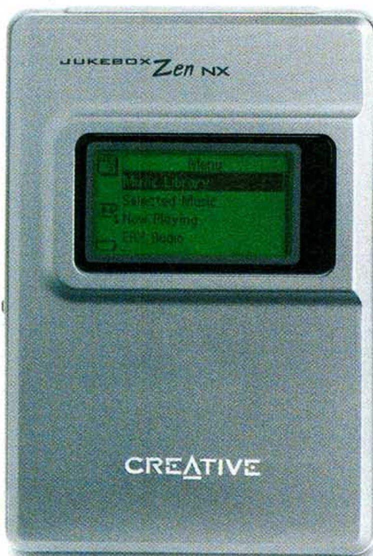


2x Intel Pentium 4 3.200 MHz

Wert: je 500 Euro

Dieser Sockel-478-Prozessor ist mit 3.200 MHz der schnellste Desktop-Prozessor von Intel. Er basiert auf dem Northwood-Chipkern, verwendet Intels Hyper-Threading-Technik, besitzt 512 kByte L2-Cache und unterstützt einen Frontside-Bustakt von 800 MHz (200 MHz QDR).

Creative



2x Jukebox Zen NX

Wert: je 350 Euro

30 GByte in der Handfläche: Creatives Jukebox Zen NX ist ein MP3-Player mit eingebauter Festplatte. Damit können Sie rund 8.000 Songs archivieren oder den Inhalt von rund 750 Audio-CDs mitnehmen. Der Akku hält bis zu 14 Stunden vor und kann per USB aufgeladen werden.





2x MuVo NX 128

Wert: je 160 Euro

Der MuVo NX 128 ist ein feuerzeuggroßer MP3-Player und USB-Stick, sein Fassungsvermögen liegt bei 128 MByte. Über ein eingebautes Mikrofon können Sie damit außerdem Sprachnotizen von bis zu acht Stunden aufzeichnen.

2x Creative Rhomba MP3-Player

Wert: je 200 Euro

Der perfekte Begleiter für unterwegs: Creatives Rhomba ist nicht nur MP3-Player, sondern auch Radio, USB-Stick und Diktiergerät. Die 256 MByte Speicher fassen bis zu 120 Songs im WMA- oder etwa 60 Titel im MP3-Format. Der integrierte Akku liefert die nötige Power für bis zu zehn Stunden.

2x Inspire T7700

Wert: je 150 Euro

Dieses Stereo-Lautsprechersystem besitzt zwei Satelliten (je 6 Watt) mit Hoch- und Mitteltontreibern. Der Subwoofer liefert 17 Watt Sinusleistung und rundet das Klangerlebnis ab. An die Kabelfernbedienung können Sie M-PORT-kompatible USB-MP3-Player (zum Beispiel Creatives MuVo NX) anschließen und Musik ohne PC-Anschluss wiedergeben.



2x Sound Blaster Audigy 2 ZS

Wert: je 100 Euro

Creatives THX-zertifizierte Sound Blaster Audigy 2 ZS unterstützt den hauseigenen 3D-Standard EAX Advanced HD und klingt in 3D-Spielen spitze!





3x Inspire P380

Wert: je 50 Euro

Das Stereo-System besitzt einen Subwoofer und eine Gesamtleistung von 17 Watt – mit Kabelfernbedienung.



3x Inspire P580

Wert: je 80 Euro

Mit diesem Boxenset erhalten Sie ein 5.1-Soundsystem aus fünf abgeschirmten Satelliten samt Tieftöner. Klasse!



3x Inspire T2900

Wert: je 70 Euro

Das perfekte Trio für den Spieler: zwei Satelliten (je 6 Watt) mit Hoch- und Mitteltontreibern sowie Subwoofer.



2x PlayWorks PS2000 Digital

Wert: je 50 Euro

Eine neuartige, extrem kompakte Lautsprecherlösung mit Spezial-Lautsprechern und Virtual-Dolby-Digital-Sound.



3x Sound Blaster Audigy LS

Wert: je 70 Euro

Die Einsteiger-Soundkarte mit dem bekannten Audigy-Prozessor von Creative bietet 5.1-Sound bei 24 Bit und 96 kHz.



3x Sound Blaster MP3+

Wert: je 60 Euro

Creatives externe Soundkarte, Sound-Blaster-Stereoqualität für erstklassige Soundwiedergabe

Helfen Sie dem Christkind etwas auf die Sprünge und kümmern Sie sich selbst um Ihre Weihnachtsgeschenke: **PC Games verlost High-End-Hardware im Wert von über 20.000 Euro!**

Logitech

12x Cordless Click! Plus Optical Mouse

Wert: je 50 Euro

Mithilfe der Fast-RF-Cordless-Technologie von Logitech befreien Sie sich von Kabelgewirr und Schreibtischchaos und profitieren trotzdem von der gleichen Leistung wie bei einer Maus mit Kabel. Die komfortabel gestaltete Form ist ein Blickfang und verleiht Ihrem Schreibtisch das gewisse Etwas.



10x MX 700

Wert: je 80 Euro

Die MX700 ist die perfekte Kombination aus optischer Präzision und fortschrittlicher Funktechnologie. Der revolutionäre Sensor erfasst 4,7 Megapixel pro Sekunde und tastet die Oberfläche mit 800 dpi ab.



Nokia

5x N-Gage-Komplettpaket im Wert von je 550 Euro:

je 1x Nokia N-Gage

Wert: je 350 Euro

Gewinnen Sie das neue Allround-Handy von Nokia. Das N-Gage ist aber nicht nur Mobiltelefon, sondern auch MP3-Player, Radio, USB-Datenspeicher und Mini-Spielekonsole. Kurzum: das perfekte Gerät für Spaß unterwegs.



je 1x Zubehör-Paket

Wert: je 60 Euro

Zusätzlich im Paket enthalten: ein cooles N-Gage-Bodyboard, ein Armband für die Spiele, eine praktische Fahrrad-Tasche und ein Longsleeve-Shirt.





je 1x Spiele-Paket

Wert: je 140 Euro

Die 3D-Spiele **Pandemonium, Tony Hawk's Pro Skater** und **Tomb Raider** bekommen Sie gleich dazu.

Und so **nehmen Sie teil!**

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt „PCG1" an die Telefonnummer: 811 14 (Deutschland), 724 44 (Schweiz) oder 0900-101010 (Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

Wenn Sie an dem Gewinnspiele nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, Weihnachts-Gewinnspiel PCG1, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil.

Asus

3x Radeon 9800 XT

Wert: je 600 Euro

PC Games verlost drei Platinen mit dem brandneuen High-End-Chip Radeon 9800 XT. Die Asus Radeon 9800 XT ist mit 412 MHz getaktet und greift auf die 256 MByte Grafikspeicher mit 365 MHz DDR zu. Als Zubehör gibt es eine Verteilerbox, an der sich der TV-Ausgang und sogar ein Video-Eingang befinden. Neben einem Software-DVD-Player bekommen Sie noch die OEM-Version des 3D-Actionspiels **Gun Metal** sowie einen Gutschein für **Half-Life 2** dazu. Na wenn das nichts ist!

5x USB-Combo-Laufwerk SCB-2408

Wert: je 170 Euro

Dieses edle USB-Gerät ist nicht nur ein DVD-Laufwerk, sondern auch ein CD-Brenner. Es wird per USB 2.0 oder Firewire an den PC angeschlossen. Passende Brenner-Software (Ahead Nero 5), Treiber und ein paar Rohlinge werden mitgeliefert. Reguläre CDs brennt das SCB-2408 mit 24x-Geschwindigkeit, DVD-ROMs liest es mit 8x. Das ultraflache Laufwerk wird in einem edlen Leder-Etui geliefert und lässt sich ohne PC sogar als CD-Player nutzen.

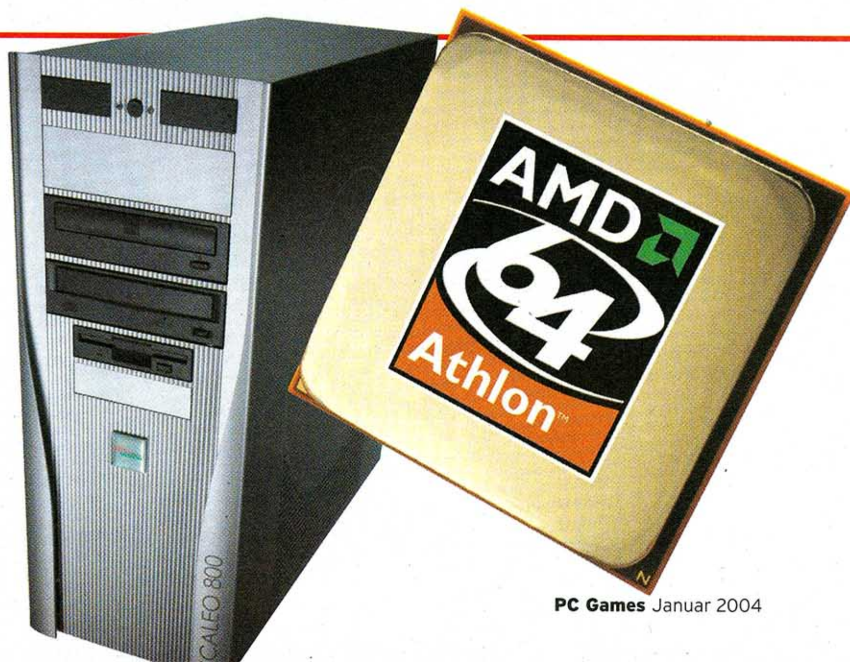
AMD

1x Athlon-64-PC von Fujitsu Siemens

Wert: je 1.100 Euro

Der Prozessor-Riese AMD verschenkt zu Weihnachten einen Komplett-PC mit dem neuen Athlon-64-Prozessor. Der PC kommt aus dem Hause Fujitsu Siemens, heißt Scaleo 800S und ist mit den folgenden Komponenten ausgestattet:

Prozessor: Athlon 64 3200+ (2.000 MHz Taktfrequenz), 1 MByte L2-Cache, Sockel 754
Speicher: 2x512 MByte DDR400-Speicher
Grafikkarte: Ati Radeon 9600 (256 MByte, AGP 8X, Video-Eingang, DVI-Anschluss)
Festplatte: 160 GByte, 7.200 U/Min.
Laufwerk: DVD-Laufwerk (16x lesen) und CD-Brenner (48x schreiben)
Software: Windows XP Home Edition, Works Suite, Brennsoftware Nero, Software-DVD-Player
Zubehör: Faxmodem, Multimedia-Tastatur, optische Maus, 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk
Frontanschlüsse: Sound, USB, Firewire



MSI Technology

2x MegaPC 651 + Zubehör

Wert: je 560 Euro

MSI verlost gleich zweimal seinen MegaPC 651 – zusammen mit einem dicken Zubehör-Paket. In dem PC-Gehäuse befindet sich bereits eine Hauptplatine (Sis-651-Chipsatz, Onboard-Sound). Der PC ist mit einem Combo-Laufwerk ausgerüstet, das reguläre CDs brennt und auch DVDs liest. Per Fernbedienung arbeitet der MegaPC als MP3-Player und Radio – selbst wenn der PC nicht läuft. Außerdem gibt es zu dem Mini-PC noch zwei Zusatz-Platinen (TV-Ausgang, TV-Tuner), ein 5.1-Lautsprechersystem und eine hervorragend verarbeitete Tasche. Speicher, Festplatte und Hauptprozessor sind nicht im Paket enthalten.





Microsoft, mTw und Gamer's Wear

10x Spieler-Paket, bestehend aus:

je 1x Microsoft MultiMedia Keyboard

Wert: je 35 Euro

Praktisch: Mit dieser Tastatur greifen Sie auf all Ihre Multimedia-Anwendungen zu, starten Musik- und Videoclips, surfen im Internet und öffnen im Handumdrehen Ihre Programme.



je 1x mTw-Mousepad

Wert: je 23 Euro

In Zusammenarbeit mit dem Pionier des deutschen E-Sports, dem deutschen Mehrspieler-Clan mTw stellt Gamer's Wear ein Mousepad her, das sich besonders für PC-Spieler eignet.



je 1x Microsoft IntelliMouse Explorer Platinum

Wert: je 40 Euro

Neben der verschleißarmen optischen Abtastung und fünf frei belegbaren Tasten bietet Microsofts IntelliMouse Explorer Platinum ein ansprechendes Designer-Gehäuse, höchste Präzision und sogar ein Zwei-Wege-Mausrad. Die beigelegte Treiber-Software sorgt für höchste Kompatibilität mit PC-Spielen.

je 1x Gamer's-Wear-T-Shirt

Wert: je 20 Euro

Bei Gamer's Wear (www.gamerswear.de) finden PC-Spieler eine große Auswahl an coolen wie hochwertigen T-Shirts. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen.

Terratec



1x Mystify 5950

Wert: je 650 Euro

Terratecs Mystify 5950 Ultra verfügt über 256 MByte DDR-RAM, ist mit 475 MHz Chiptakt getaktet und hat eine Speicherbandbreite von 30,4 GByte/s. Nvidias Grafikchip Geforce FX 5950 Ultra garantiert erstklassige Darstellungsqualität. Die Spiele **Splinter Cell**, **Warcraft 3** und **Gun Metal** liegen bei.



3x Mystify H2O 2010 Wasserkühlung

Wert: je 250 Euro

Mystify H2O 2010: Hinter diesem Namen verbirgt sich eine leistungsstarke High-End-Wasserkühlung für Prozessor und Grafikkarte. Das Set besteht aus Wasserkühlern für Prozessor und Grafikkarte, dem notwendigen Schlauch- und Verbindungsmaterial und einer leistungsstarken Eheim-Pumpe.



Sapphire

3x Atlantis Radeon 9800 XT

Wert: je 570 Euro

Die Platine verwendet Atis High-End-Grafikchip Radeon 9800 XT (Chiptakt: 412 MHz), der durch die Overdrive-Technik auf bis zu 430 MHz getaktet wird. Als kostenlose Zugabe liegt der Karte das Spiel **Tomb Raider: The Angel of Darkness** sowie ein Gutschein für **Half-Life 2** bei.

Innovatek



2x Wasserkühlung innovaSet Premium XXS (Universal)

Wert: je 250 Euro

Wasserkühlung für Profis: In diesem High-End-Wasserkühlset finden Sie nicht nur eine leise Eheim-Pumpe, einen Radiator samt Lüfter, Schläuche, Ausgleichsbehälter, Schutzflüssigkeit und Zubehör, sondern auch Prozessor-Adapter für Sockel 754, Sockel A und Sockel 478.

3x Tass-O-Matic-Set

Wert: je 60 Euro

Ein Traum für jede LAN-Party: Dieser Kaffeetassenwärmer lässt sich an eine Wasserkühlung anschließen und hält Ihre Getränke warm.

5x RaptorVibe

Wert: je 29 Euro

Mit Innovateks RaptorVibe kühlen Sie Ihre Festplatte nicht nur, sondern verhindern gleichzeitig störende Vibrationen des PC-Gehäuses.

5x Dämmmatten-Professional-Set

Wert: je 29 Euro

Jetzt ist Ruhe! Verkleben Sie diese Lärmdämm-Matten in Ihrem Gehäuse und senken Sie damit den Lautstärkepegel.



2x Wasserkühlung innovaSet Basic LC (Universal)

Wert: je 150 Euro

In der Basis-Version des Wasserkühlsets befinden sich Radiator mit Lüfter, eine Pumpe, Ausgleichsbehälter, Schläuche, Schutzflüssigkeit und Prozessor-Adapter für Sockel A und Sockel 478.

Saitek



5x ST90

Wert: je 20 Euro

Der ST90 bietet ein einzigartiges Design und Spielvergnügen. Er ist mit einem futuristischen, ein- und ausklappbaren Dreibein ausgestattet, damit Sie ihn besser verstauen können.



5x Cyborg Evo

Wert: je 40 Euro

Mit weltweit einzigartigen Möglichkeiten können Sie den Cyborg Evo individuell an Ihre Hand anpassen. Die Handauflage lässt sich in drei Positionen verändern und der Joystickkopf in vier Richtungen neigen.



5x ST290

Wert: je 50 Euro

Ein mit vielen Funktionen ausgestatteter Joystick, der Ihnen in PC-Spielen präzise Kontrolle garantiert. Er bietet Ihnen dabei sogar eine justierbare Handauflage.



5x P3000 Wireless

Wert: je 60 Euro

Genießen Sie die kabellose Freiheit dieses komplett funkgesteuerten Gamepads – mit LCD-Display und zwei Akku-Packs!



5x P2500 Rumble Pad USB

Wert: je 35 Euro

Die perfekte Kombination: Dieses Pad vereint das einzigartige Saitek-Design mit Rumble-Technologie und sechs programmierbare Tasten.



5x R440 Trans World Racing Wheel

Wert: je 80 Euro

Mit dem R440 Trans World Racing Wheel fühlen Sie das Aufheulen der Motoren oder den Aufprall Ihres Verfolgers realistischer als jemals zuvor – dank Force-Feedback-Technik.

Gewinnen und mitmachen per SMS!

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 5. Januar 2004)

PC-Games-Charts (Seite 24)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 22)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAME" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:



PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!



Die glücklichen Gewinner stehen fest.

Im Monat Oktober haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Raffael Ribhegge aus Kalletal

Die Sony PlayStation 2: Werner Pallentin aus Essen

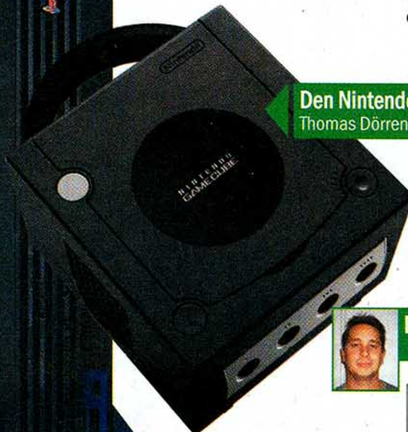
Den Nintendo GameCube: Thomas Dörrenberg aus Leverkusen

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Christian May aus Berlin

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.











„Abb. ähnlich"

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

GUTE NACHRICHTEN FÜR ENTDECKER!

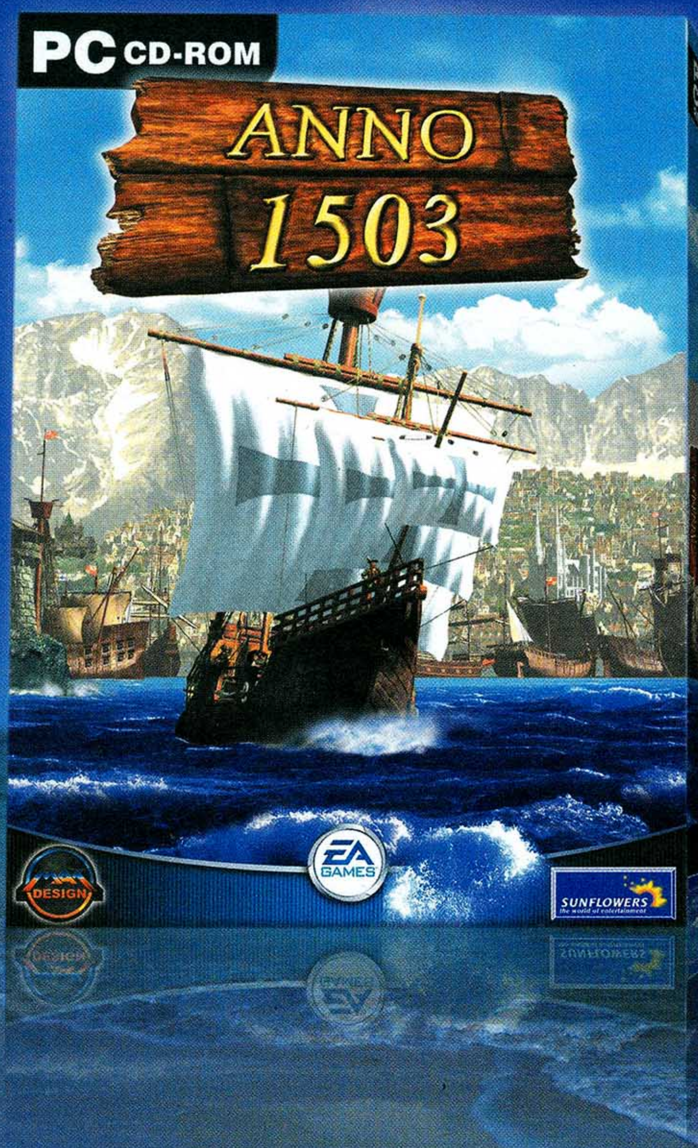


vkundk.com

GEFÄHRLIC

ANNO 1503 Vollversion,
statt 49.90 jetzt

nur noch € 29.99*

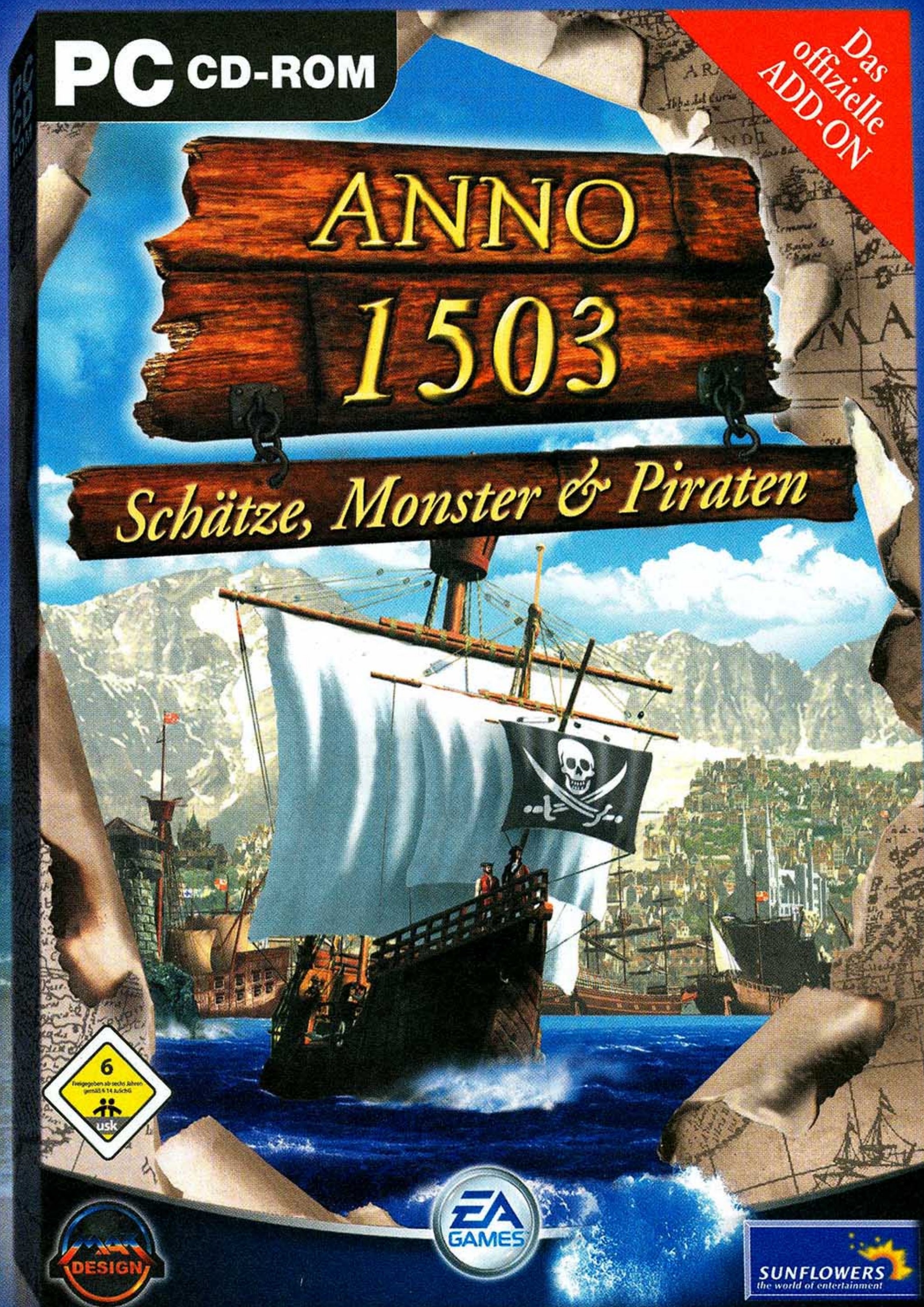


* unverbindliche Preisempfehlung.

HE ZEITEN!

ANNO 1503 ADD-ON,
die offizielle Erweiterung
zur Vollversion ANNO 1503

nur € 19.99*



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

Da ist selbst Regisseur Peter Jackson sprachlos: Was Electronic Arts an Massenschlachten in **Die Schlacht um Mittelerde** vom Stapel lässt, hält mit den Filmszenen locker mit. Dahinter steckt die gleiche Engine, welche schon in **C&C Generäle** für schönste Echtzeit-Kämpfe in 3D zuständig war. Freilich gibt es auch hier Beschränkungen: Die Masse an Kämpfern kommt nur deswegen zustande, weil Electronic Arts sehr viele gleich aussehende Recken verwendet und dadurch die Rechenlast in Grenzen hält.

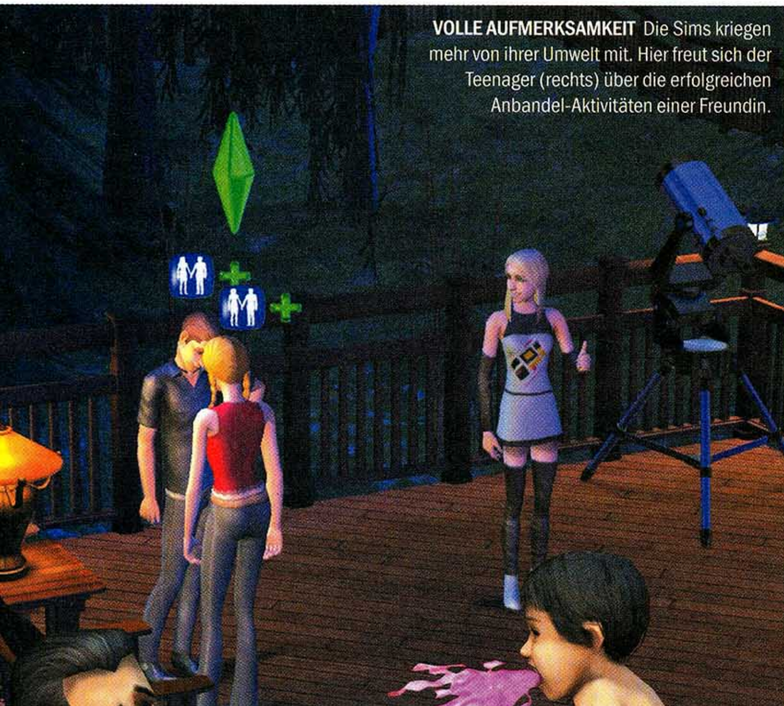
Entwickler .... EA Los Angeles
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 4. Quartal 2004

VORSCHAU

STRATEGIE

ACTION

ABENTEUER


VOLLE AUFMERKSAMKEIT Die Sims kriegen mehr von ihrer Umwelt mit. Hier freut sich der Teenager (rechts) über die erfolgreichen Anbandel-Aktivitäten einer Freundin.


ENTSCHEIDENDER AUGENBLICK Lebens-Meilensteine wie der erste Kuss werden nicht nur mit schönen Animationen gefeiert, sie bleiben auch in der Erinnerung der Spielfiguren haften.



Die **Sims 2**

Die Sims der zweiten Generation zeigen Mut zu Gefühlen, haben bleibende Erinnerungen und sind entwicklungsfähige Persönlichkeiten.

Man lernt nie aus: Bei der ganztägigen „Sims-2-University" referierten die leitenden kreativen Köpfe von Entwicklungsstudio Maxis über Neuerungen und Fortschritte bei der mit Spannung erwarteten Alltags-Simulation. In der großen Anspiel-Pause durfte man außerdem selber zur Maus greifen. Mit einem Pausenbrot im Ranzen sind wir flugs nach Kalifornien gezischt und haben unsere (Artikel-)Hausaufgaben gemacht.

Alltagsdramen aufzeichnen

Die durch Motion-Capturing-Animationen, Bump Mapping und dynamische Lichtberechnung radikal verschönerte 3D-Spielwelt erlaubt ganz neue Einblicke. „Du kannst jetzt durch die Augen deiner Sims sehen", beschreibt Maxis-Entwicklungsleiterin Lucy Bradshaw die totale Blickwinkelkontrolle. Sie können die Kamera stufenlos zoomen, drehen und sogar auf Ego-Ansicht wechseln – „Das ist vor allem in der Wanne ziemlich cool", grinst Lucy. Erlebt man in dieser Perspektive das drum herum tobende Leben mit Kind und Kegel, ist das „Ich glaub ich steh im Wohnzimmer"-Gefühl immens. Sie dürfen für jeden einzelnen Raum andere Kamera-Blickwinkel definieren. Eine neue Aufnahme-Funktion generiert von den spannendsten Spielszenen ein Video-File, das sich mit herkömmlicher Nachbearbeitungssoftware schneiden oder nachvertonen lässt. Vergleichbar den Screenshot-Fotoalben des Vorgängers lassen sich diese **Sims 2**-„Familienfilme" ins Internet stellen.

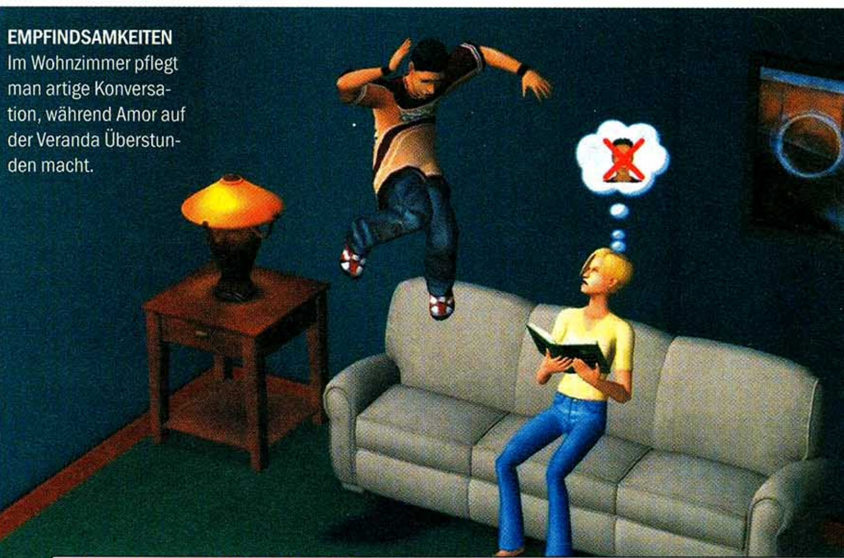
Die Qualität der Grafik-Engine kommt bei der neuen „Mittendrin"-Perspektive besonders wuchtig rüber. Angesichts der visuellen Opulenz sollte man die Hardware-Minimumanforderungen (600 MHz, Geforce 1 – prust!) mit gebotener Vorsicht genießen.

Auf gute Nachbarschaft

Erstmals konnten wir mit der Nachbarschafts-Übersicht in **Die Sims 2** herumspielen. Das lebhafte 3D-Stadtbild erinnert grafisch an **SimCity 4**, dessen Terrain-Editor sich optional zur landschaftlichen Veränderung nutzen lässt. Rund 50 verschiedene Häuser passen in eine **Sims 2**-Nachbarschaft; Sie entscheiden über Position und Größe der einzelnen Grundstücke. Also genug Platz, damit Kinder eine eigene Bleibe finden können, wenn sie dem Elternhaus ent-



GEHALTENE HÄNDCHEN Im Wohnzimmer pflegt man artige Konversation, während Amor auf der Veranda Überstunden macht.



EMPFINDSAMKEITEN Im Wohnzimmer pflegt man artige Konversation, während Amor auf der Veranda Überstunden macht.

wachsen sind. Klickt man auf ein Heim, erscheinen Verbindungslinien, welche freundschaftliche und familiäre Beziehungen zu anderen Haushalten kennzeichnen.

Else Kling ist überall

Tratsch und Klatsch spielen jetzt eine wichtige Rolle. Sims tauschen sich über wichtige Nachbarschafts-Ereignisse aus, die im Gedächtnis der Spielfiguren gespeichert werden. Wenn Betty zum Beispiel ein Baby bekommt, erzählt ihr befreundeter Nachbar diese Nachricht innerhalb seines Bekanntenkreises weiter. Dieses Wissen kann sich auf Sympathien zwischen Spielfiguren auswirken und Gesprächsstoff liefern. Im neuen Dialog-Menüpunkt „Erinnerungen" kann sich Ihr Sim bei einem Freund den Kummer von der Seele reden. Dadurch schwächt sich die Auswirkung eines negativen Ereignisses auf den Gemütszustand allmählich ab. Auf der anderen Seite bleibt die stimmungshebende Wirkung von schönen Dingen länger erhalten, wenn man in diesen Erinnerungen schwelgt.

Echte Gedächtnisleistung

Solche einschneidenden Lebensereignisse verändern sogar die Charaktereigenschaften. Hat ein Sim zum Beispiel eine lieblose Kindheit mit wenig Zuwendung hinter sich, wird seine Persönlichkeit weniger „nett" und mehr „gemein". Eher unter den Teppich gekehrt wird dagegen der „Life Score", von diesem Konzept einer Lebensstil-Punktzahl sind die Maxis-Designer kurzfristig etwas abgerückt. Produzent Tim LeTourneau erklärt uns: „Statt des Life Scores sind es jetzt Erinnerungen und Persönlichkeits-Extreme, welche spezielles Verhalten für einen Sim freischalten. Wir hatten realisiert, dass der Life Score sich sehr wertend anfühlte – aber wir wollen nicht wirklich ein Urteil darüber fällen, wie die Leute die Sims spielen."

Meine weitere Lebensplanung

Was sind Ihre Ziele im Leben: Geld oder Liebe, Familie oder Karriere? Bei der Erstellung eines neuen Sims legen Sie jetzt auch dessen „Aspiration" (Ziel, Streben) fest. Im Spielverlauf geborene Charaktere werden mit einem bestimmten Lebensziel ausgestattet, das Sie vom Kleinkinderalter an einsehen können. „Wenn du zum Beispiel weißt, dass ‚Familie' das Hauptanliegen eines Sims ist, wirst du

Klartext: Will Wright im Gespräch

Der Erfinder der Sims war willig, mit PC Games über seine neuen Pläne zu reden.



PC Games: In welchem Ausmaße arbeitest du derzeit an **Die Sims 2** mit?

Will Wright: „Ich spiele es und gebe dem Team Feedback, wo meiner Meinung nach Ausbalancieren oder Feinschliff nötig sind. Aber ich bin nicht direkt in **Die Sims 2** involviert; ich arbeite an einem anderen Projekt, das noch nicht offiziell angekündigt wurde."

PC Games: Hmmmm, Wills nächstes großes Spiel?

Will Wright: „Ja, darauf bin ich voll konzentriert. Ich war wirklich darüber verblüfft, was mit den Sims passiert ist – all die coolen Sachen, welche die Leute gemacht haben. Was von den Fans generierte Spielinhalte angeht, dürfte die nächste Stufe noch viel interessanter werden als die Sims."

PC Games: Online wird bei deinem neuen Projekt also eine wichtige Rolle spielen?

Will Wright: „Ich würde sagen, dass es eine sehr unkonventionelle Online-Komponente hat. Ein großer Teil ist internetabhängig, aber nicht in der üblichen Art, wie du über ein Online-Spiel denkst."

PC Games: Seit wann arbeitest du an dem Spiel?

Will Wright: „Seit drei Jahren, wir haben ein ganzes Team daran sitzen."

PC Games: Wie schwer fällt es dir eigentlich, eine neue Spielidee auszubrüten?

Will Wright: „Ich denke, dass es keinen Mangel an Ideen bei mir oder der Firma gibt. Der wirklich schwierige Teil ist es, eine Kernidee zu nehmen – die kann sehr kreativ, sehr ungewöhnlich sein – und dann herauszufinden, wie man sie in die Praxis umsetzt. Das erfordert Tausende von unabhängigen kleinen Design-Entscheidungen und ist deshalb mühevoller. Ich habe nie dieses Gefühl ‚Mir fällt nichts mehr ein, was mache ich nur als Nächstes?'. Vielmehr schwirren all diese Ideen miteinander konkurrierend in meinem Kopf herum: ‚Setz mich um, setz mich um!' ..."

PC Games: Und dann muss man noch das Management überzeugen, dass sich die Sache auch lohnt?

Will Wright: „Das ist nicht das Problem. Es ist viel schwieriger für mich, mein Team von einer Idee zu überzeugen. Ich muss rüberbringen, dass die Leute die nächsten drei, vier Jahre ihres Lebens nicht nutzlos verbringen werden."

PC Games: Online-Anbindung und die Fähigkeit der User, die Spielinhalte zu ändern – sind das für dich die nächsten großen Designtrends?

Will Wright: „Ja, ich denke, das sind zwei Grundsteine. Der dritte ist eine ‚Spieler-Matrix'. Zum Beispiel können wir in **The Sims Online** genau messen, was die Leute im Spiel machen, was sie kaufen, welche sozialen Interaktionen sie wählen und so weiter.

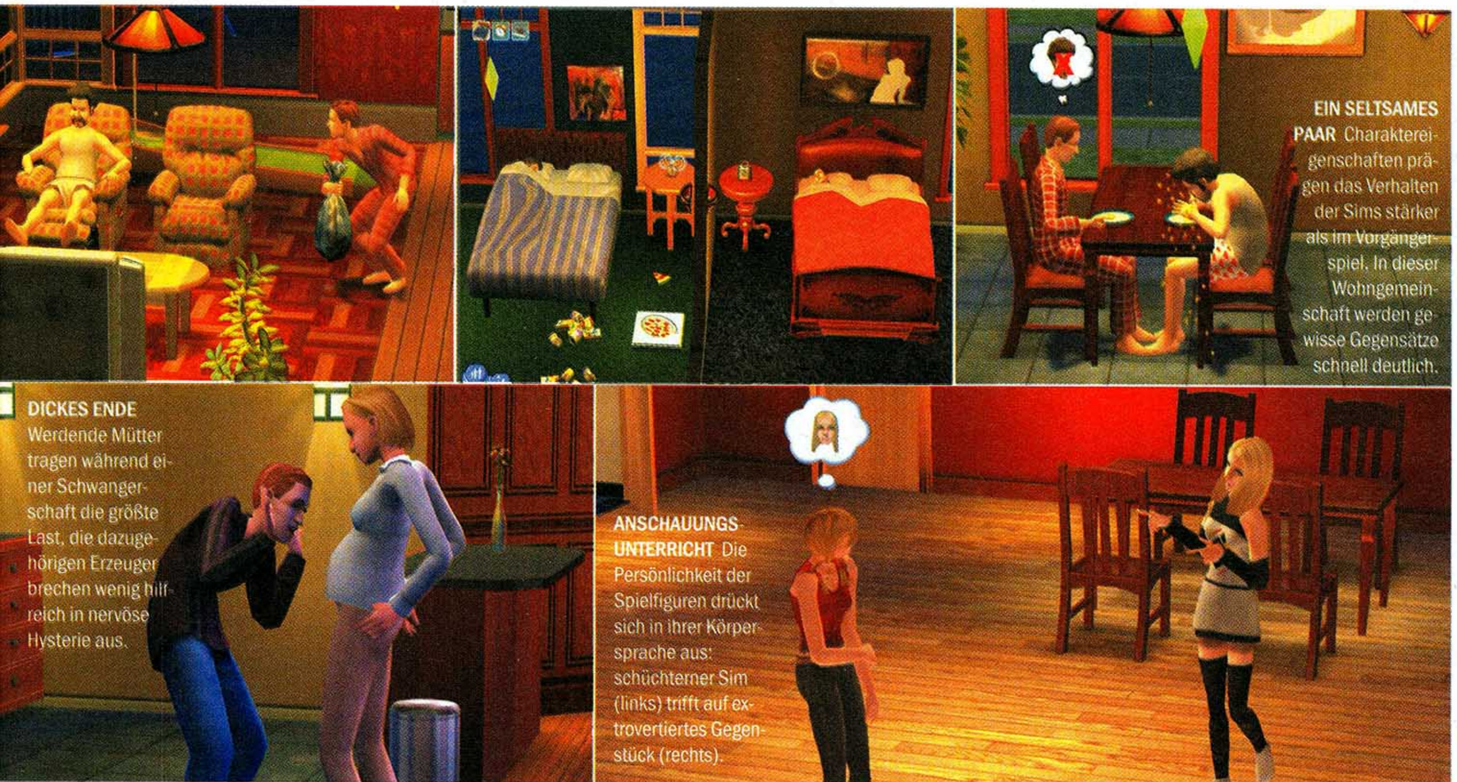
„Ich arbeite an **einem neuen Projekt**"

Wenn du diese drei Dinge verbindest, bekommst du etwas, das sich völlig anders anfühlt. Du hast die Fähigkeit, etwas zu machen, das sich dem Spieler anpassen kann. Wenn du dir einen Film ansiehst, ist der Ablauf immer der gleiche. Bei Spielen haben wir dagegen die Möglichkeit, dass sich das Programm mir persönlich anpasst, und dazu verwendet es große Menge von User-generierten Inhalten. Diese Richtung finde ich aufregend."

PC Games: Wie habt ihr es hingekriegt, mit den Sims ein so breites Publikum anzusprechen? Hast du zum Beispiel erwartet, dass das Spiel so gut bei Frauen ankommen würde?

Will Wright: „Wir hatten es gehofft. Das ist so ein Streben von mir, den Massenmarkt zu erreichen. Ich musste andere Leute dazuholen, um mir dabei zu helfen. Bei den Sims hatte ich zwei weibliche Co-Designer – Roxy Wolosenko und Claire Curtin – die großen Anteil daran hatten, das Projekt leichter zugänglich zu machen.

Bei meinem neuen Projekt spielt Chris Trottier eine ähnliche Rolle, sie repräsentiert den Gelegenheitsspieler. Ich bin mit Spielen aufgewachsen und war immer ein Hardcore-Gamer. Chris und ich arbeiten gut zusammen, weil ich mich mehr in die technischen Sachen reinwühle, während sie eher sagt: ‚Warum erzählst du mir das nicht alles in einem Satz und überzeugst mich davon, dass es Spaß macht?'. Es ist also eher so, dass ich versuche, mich mit den anderen Designern um mich herum auszubalancieren."



EIN SELTSAMES PAAR Charaktereigenschaften prägen das Verhalten der Sims stärker als im Vorgängerspiel. In dieser Wohngemeinschaft werden gewisse Gegensätze schnell deutlich.

DICKES ENDE Werdende Mütter tragen während einer Schwangerschaft die größte Last, die dazugehörigen Erzeuger brechen wenig hilfreich in nervöse Hysterie aus.

ANSCHAUUNGSUNTERRICHT Die Persönlichkeit der Spielfiguren drückt sich in ihrer Körpersprache aus: schüchterner Sim (links) trifft auf extrovertiertes Gegenstück (rechts).

vom Kindesalter an seinen zwischenmenschlichen Beziehungen arbeiten, denn das wird diesen Sim am glücklichsten machen", meint Tim. Natürlich bleibt Ihnen die Freiheit, quasi gegen den Strich zu spielen und übellaunige, frustrierte Persönlichkeiten aufzuziehen – Glückseligkeit für alle ist ja langweilig.

Alter schützt vor Wandel nicht

Das Alter ereilt die Sims nicht schleichend, sondern abrupt: Der Wechsel von einer der fünf Stufen zur nächsten erfolgt als „Verwandlung" der betroffenen Spielfigur. Eine Anzeige soll informieren, wie weit sich ein Sim bereits dem nächsten Abschnitt "entgegengereift" hat. Wem das zu stressig ist, kann optional das Altern abschalten und wie im Vorgänger mit Endlos-Lebenserwartung simmen.

Selbstlos vor sich hin putzende Sims können mit ihrer Reinlichkeit Karriere machen: Als zusätzliche ausbaubare Berufsfertigkeit kommt „Cleaning" dazu. Das Koch-Talent wird jetzt nicht mehr durch Buchlektüre, sondern stete Übung am Herd gesteigert. Während der Braten in der Röhre schmort, kann ein Sim auch andere Dinge tun – aber nicht vergessen, dass man noch etwas auf dem Feuer hat.

Nicht nur Tapetenwechsel

Die Sims 2 ist viel besser für die Verwaltung von Erweiterungen ausgelegt als der etwas klapprige Vorgänger. Innerhalb des Spiels können Sie die wachsenden Massen an Haushaltsgegenständen sortieren und in Ordnern organisieren. Zum Beispiel mit eigenen Bereichen für Download-Neuheiten oder Lieblingsobjekte, die man am häufigsten braucht. Bei Bau und Einrichtung des trauten Heims macht die Ansicht aus der Vogelperspektive die Planung leichter. Gehen einem die alten Möbel auf den Geist, bewirkt die Dekorations-Funktion einen frischen Look für wenig Geld: Sie können viele Einrichtungsgegenstände nicht nur in verschiedenen Farbkombinationen kaufen, sondern auch nachträglich mit einer neuen Textur versehen. „Von ultrahip bis IKEA" soll die Bandbreite der zur Auswahl stehenden Stilelemente reichen.

Schöne Editor-Bescherung: CaSIE kommt

Advent, Advent, der Download rennt: Am 16. Dezember will Maxis den kostenlosen **Sims 2**-Editor „CaSIE" veröffentlichen. Monate vor Erscheinen des eigentlichen Spiels kann die Fangemeinde Spielfiguren und Klamotten designen.



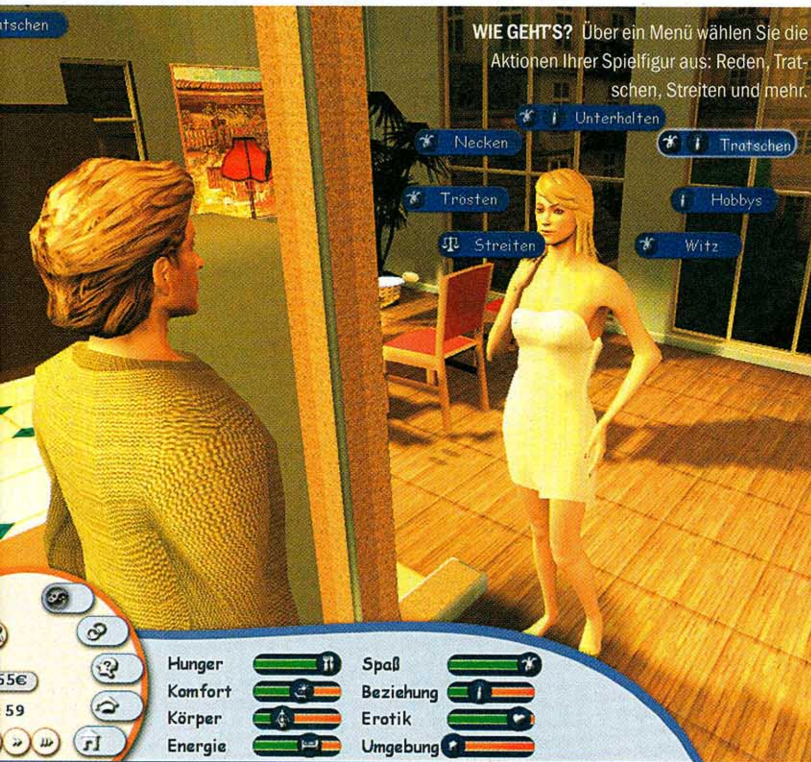
- Bereits zum Verkaufsstart von **Sims 2** soll die Anzahl der User-generierten Spielinhalte diejenige von **Sims 1** übertreffen. Dieses ehrgeizige Ziel von Maxis soll dank der Kombinierbarkeit von Einzelteilen erreicht werden: Zum Beispiel ergeben 37 Köpfe, 37 Oberkörper-Klamotten und 37 Beinkleider über 50.000 verschiedene Sims-Varianten, rechnet Maxis-Studiochef Luc Barthelet vor. Außerdem lassen sich Einrichtungsgegenstände durch Texturen-Bezug schnell in verschiedenen Varianten produzieren.
- Damit die Fangemeinde schon mal loslegen kann, ist für den 16. Dezember die Online-Veröffentlichung von „CaSIE" geplant. Dieser komfortable Editor erlaubt die Produktion von Sims, Outfits und Objekten, die sich dann in **Die Sims 2** importieren lassen, wenn das Spiel (voraussichtlich) im Frühjahr 2004 erscheint.
- Bei der Spielfiguren-Konstruktion haben Sie die Wahl zwischen vier Haut-, fünf Augen- und fünf Haarfarben sowie zwei Körperformen (fit oder fett). Über 50 Details lassen sich im Gesicht verändern, bis hin zu Lidschatten, Drei-Tage-Bart oder Nasenring.
- Damit nicht genug der Community-Liebe: Maxis will außerdem Fan-Webseiten-Betreibern kostenloses Hosting und Server-Stauraum anbieten. Voraussetzungen: Die Inhalte müssen jugendfrei sein und die Betreiber dürfen kein Geld mit ihrer Seite verdienen – weder mit Werbung noch mit Gebühren oder Spenden.

ERSTEINDRUCK

Das bisschen Haushalt ... kommt echt gut voran. In den letzten Monaten wurde noch mal fleißig am Design geschliffen: Eine Bewertung mittels Life Score fällt flach, dafür prägen persönliche Lebensziele und Erinnerungen die Stimmung und das Verhalten der Sims mehr. Wenn die KI hält, was Maxis verspricht, werden die ***Sims 2****-Haushaltsdramen spannender als manche TV-Soap.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Maxis
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 2. Quartal 2004

Singles



WIE GEHT'S? Über ein Menü wählen Sie die Aktionen Ihrer Spielfigur aus: Reden, Tratschen, Streiten und mehr.



KOMPLETT DREIDIMENSIONAL Ihre Wohnung erstrahlt in hübscher 3D-Grafik. Mit der Maus drehen und zoomen Sie stufenlos.

Sich fühlen wie Kai Pflaume: In der Lebenssimulation Singles stellen Sie **Ihr Talent als Verkuppler** unter Beweis.



INTERESSENKONFLIKT Der Herr hat große Mühe, seiner Gesprächspartnerin in die Augen zu sehen.

Eine Wohnung, zwei Singles – so lautet die Ausgangssituation im gleichnamigen Computerspiel. Während Sie in **Die Sims** die Geschicke einer ganzen Familie lenken, sind es hier nur zwei Personen: Männlein und Weiblein. Deren Persönlichkeit legen Sie vor Beginn des Spiels fest, zur Auswahl stehen insgesamt 15 vorgefertigte Charaktere, von liebenswürdig bis komplett durchgeknallt. Lassen Sie doch mal eine hyperaktive Power-Frau auf einen bebrillten Langweiler los! Wenn die Entscheidung getroffen ist, ziehen die beiden in die Wohnung ein.

Wie im richtigen Leben

Das Besondere an Ihrer anschließenden Aufgabe ist nun, dass Sie keine haben. Die einzige Option ist eine Art Endlosspiel, dessen Verlauf abhängig ist von den Entscheidungen, die Sie treffen: Sie können Ihren Schützlingen im Alltag über die Schulter schauen oder selbst ins Geschehen eingreifen. Mit der Maus lenken Sie die Personen durch die Wohnung und interagieren mit den Einrichtungsgegenständen. Linda scheuchen Sie beispielsweise ins Wohnzimmer zum Bücherregal und befehlen ihr, sich weiterzubilden – dadurch steigen ihre Fähigkeiten und ihre Chancen im Beruf, was sich wiederum direkt aufs Einkommen auswirkt. Man kennt das ja aus **Die Sims**.

Nur die Liebe zählt

Und was, wenn Sie kein Bücherregal haben? Dann sollten Sie sich schleunigst eines anschaffen! Mit dem Gehalt finanzieren Sie Tische, Stühle, Schränke, Lampen, Fernseher, Toaster, Betten und alles, was man sonst noch in Wohnungen vorfindet. Je luxuriöser die Raumausstattung, desto wohler fühlen sich die Pixelfiguren. Und dann klappt's auch mit dem Nachbarn beziehungsweise mit dem Mitbewohner: Die Singles werden zum Pärchen, deren Partnerschaft Sie managen dürfen. Wenn sich der Alltag einschleicht – die Frau hockt am PC und chattet, der Mann schaut die Sportschau –, dann helfen Sie dem Glück manuell auf die Sprünge: Wenn die Dame in Unterwäsche vor der Glotze herumtänzelt, kann sie vielleicht die Aufmerksamkeit ihres Liebsten gewinnen …



ERSTEINDRUCK

*Zwischenmenschliche Beziehungen kommen in **Die Sims** zu kurz – genau hier will **Singles** punkten. Der Titel könnte sich zur ernsthaften Alternative zum **Die Sims**-Nachfolger entwickeln, der ebenfalls im Frühjahr erscheint.* THOMAS WEISS

Entwickler	Rotobee
Anbieter	Koch Media
Termin	14.2.2004



Deus Ex: Invisible War

Wer die Story von Deus Ex 2 verstehen will, muss keinen Englisch-Schnellkurs belegen – Publisher Eidos veröffentlicht im Februar eine komplett eingedeutschte Version.

Sag mir, dass wir es schaffen werden", flüstert die schöne junge Frau dem Helden ins Ohr. Der dreht sich zu ihr, schaut sie an … und walzt mit einem „Wir schaffen es!" jedwede romantische Stimmung platt. Nun ja, Computerspiele waren noch nie eine Ausgeburt tiefgründiger Dialoge und komplexer Storys, auch wenn **Max Payne 2** oder Rollenspiele wie **Knights of the Old Republic** mittlerweile Anspruchsvolleres zu bieten haben. Doch der Wunsch vieler PC-Spieler nach komplexeren Hintergrundgeschichten und interessanten Gesprächen zwischen den Charakteren bringt auch Probleme mit sich. **Max Payne 2** ist ein gutes Beispiel dafür, dass der Ruf nach lokalisierten Versionen immer lauter wird, je komplexer die Geschichte eines Spiels ausfällt. Wer keinen Leistungskurs Englisch absolviert oder den Pons-Wälzer Englisch-Deutsch griffbereit hat, kommt bei den kinoreifen Zwischensequenzen in **Max Payne 2** schon mal ins Grübeln und verpasst dadurch wichtige Story-Elemente. Und Hand aufs Herz: Wer will schon ein PC-Spiel wie **Mafia** oder **Gothic 2** mit spannender Hintergrundgeschichte spielen, wenn er in den Zwischensequenzen nur Bahnhof versteht?

Man spricht Deutsch

Die so genannte Lokalisierung, also die Übersetzung und Synchronisation, kostet natürlich Geld – vor allem, wenn über 30.000 Zeilen Text ins Deutsche übersetzt und von professionellen Sprechern aufgenommen werden müssen. Im Fall von **Deus Ex:**


UNTERSTÜTZUNG Der nette Herr links hilft uns, die tödlichen Geschütztürme an der Decke auszuschalten.


HOCHEXPLOSIV Gegen schwer bewaffnete Soldaten hilft nur die Schrotflinte.


GEHEIMNISVOLL Was Außeridirsche in Invisible War zu schaffen haben, klärt sich im Spielverlauf.

Deus Ex 2: Die deutsche Version

Entwickler Ion Storm und Publisher Eidos arbeiten eng zusammen, um deutschen **Deus Ex**-Fans eine gelungene Lokalisierung von **Deus Ex: Invisible War** zu präsentieren.

- Während die amerikanische Verkaufsversion von **Deus Ex 2** bereits am 3. Dezember erscheint, verzögert sich die deutsche Version aufgrund der aufwendigen Lokalisierung auf Anfang März.
- Mehr als 30.000 Zeilen Text mit insgesamt 350.000 Wörtern und 26.000 Audiodateien müssen für die deutsche Version von **Deux Ex: Invisible War** übersetzt und gesprochen werden.
- Für Eidos ist dies die aufwendigste und teuerste Lokalisation, die in der Firmengeschichte für ein einziges Spiel betrieben wurde.
- Die deutsche Stimme des männlichen Alex D. dürfte Filmfans bekannt vorkommen: Kein Geringerer als Tobias Meister, Synchronsprecher von Brad Pitt, übernimmt den Part der Hauptfigur.
- Neben Frauenschwarm Pitt sind auch die übrigen Sprechrollen erstklassig besetzt. Mit den Stimmen von Cameron Diaz, Trinity und Agent Smith aus der **Matrix**-Trilogie, Uma Thurman, Gene Hackman, Nicole Kidman, Kim Basinger, Julia Roberts, Meg Ryan und Nick Nolte sorgt Eidos für eine durchgängig hohe Qualität.
- Es gibt in **Deus Ex: Invisible War** gut 20 für die Story wichtige Charaktere und mehr als 50 NPCs. Für die tragenden Rollen hat Eidos ausschließlich professionelle Synchronsprecher engagiert.
- Eidos hat eigens einen Produzenten für die deutsche Sprachversion beauftragt; der Sound-Techniker von Entwickler Ion Storm ist ebenfalls für sechs Wochen in Hamburg, um die Aufnahmen zu überprüfen. Zwei Dialog-Regisseure arbeiten rund um die Uhr am Schnitt und an der Vertonung.


GESTATTEN, BRAD PITT Tobias Meister ist der deutsche Synchronsprecher von Brad Pitt und Kiefer Sutherland.

Invisible War spielte Geld aber keine Rolle, wie uns Eidos-Pressesprecher Marcus Behrens während des **Deus Ex 2**-Pressetermins Mitte November in Hamburg versicherte (siehe Extrakasten auf dieser Seite) „Natürlich ist die Lokalisierung eines so storylastigen und umfangreichen Spiels wie **Deus Ex 2** keine billige Sache", erklärt uns Behrens. „Vor allem, wenn man wie wir nur die Crème da la Crème der deutschen Synchronsprecher für so einen Job engagiert." Von dem Aufwand, den Eidos für die deutsche Verkaufsversion von **Deus Ex 2** betreibt, konnten wir uns anschließend selbst überzeugen. Unweit der Eidos-Büros besuchten wir das Tonstudio, in dem just zu diesem Zeitpunkt Tobias Meister die Stimme von Alex Denton auf Band sprach. Meister ist kein Unbekannter: Er leiht normalerweise Hollywood-Stars wie Brad Pitt (**Fight Club**, **Interview mit einem Vampir**) oder Kiefer Sutherland (**Flatliners**, TV-Serie **24**) seine markante Stimme. Und damit nicht genug: Neben Meister werden die Originalsprecher von Cameron Diaz, Nicole Kidman, Gene Hackman, Uma Thurman, Kim Basinger, Nick Nolte, Meg Ryan und Julia Roberts in **Deus Ex 2** auftauchen – das liest sich fast wie die Gästeliste der Oscar-Verleihung. Auf die Frage, warum Eidos so einen Riesenaufwand betreibt, muss Behrens nicht lange überlegen: „Unser Anspruch ist es, die Spiele von Eidos in Deutsch auf den Markt zu bringen. Und das in der bestmöglichen Qualität. Wir setzen dabei generell Synchronsprecher ein, das haben wir schon bei vielen älteren Projekten wie **Commandos**, **Legacy of Kain**, **Blood Omen** oder der **Hitman**-Serie getan. Schließlich ist nichts schlimmer, als ein Spiel oder ein Film auf Deutsch, der einfach nur furchtbar klingt, weil die Sprecher ihr Handwerk nicht verstehen."

> „Ich rate den deutschen Fans von Deus Ex: **Wartet auf die lokalisierte Version** – es lohnt sich!" (Warren Spector)

Ein guter Ratschlag

Angesichts der Komplexität von **Deus Ex: Invisible War** ist eine lokalisierte deutsche Version auch dringend nötig. Der Großteil der Spieler hätte sicherlich größte Mühe, der vertrackten und mit Verschwörungstheorien angereicherten Story zu folgen, wenn das Spiel nur in Englisch auf den Markt kommen würde. Klar sind Untertitel eine Möglichkeit – doch bei 350.000 Wörtern und 26.000 Audiodateien wäre es mehr als mühsam, sich jede klitzekleine Konversation durchlesen zu müssen. Das sieht selbst **Deus Ex**-Schöpfer Warren Spector so. „Was gibt es Schöneres,

Deus Ex 2: **Sechs Dinge, die Sie wissen müssen**

Während der Vorstellung von **Deus Ex: Invisible War** verriet Warren Spector Details zur PC-Version. Hier die sechs wichtigsten Facts:

- Anders als der Vorgänger soll **Deus Ex: Invisible War** nur noch um die 20 Stunden Spielzeit bieten. Aufgrund der vielen Möglichkeiten und des Umstandes, dass man niemals alle Elemente des Spiels in einem Durchlauf sehen könnte, sei der Wiederspielwert aber um ein Vielfaches höher als im ersten Teil, so Spector.
- In **Deus Ex 2** soll es keine klar definierten „Freunde" und „Feinde" geben. Welche Beziehung man zu anderen Charakteren hat, wird allein dadurch bestimmt, wie man sich im Spiel verhält und welche Missionen man erfüllt.
- Laut Spector gibt es sechs unterschiedliche Gruppierungen im Spiel, die alle um die Gunst von Alex D. buhlen. Da gibt es religiöse Fanatiker, andere wollen der Welt eine neue Währung und ein Wirtschaftssystem aufzwingen, wiederum andere glauben an den Fortschritt und sehen die Zukunft des Menschen in biologischen und mechanischen Verbesserungen. Für wen er arbeitet und wen er bekämpft, liegt allein in der Hand des Spielers.
- Es soll jederzeit möglich sein, die Seiten zu wechseln. Wer sich zu einem frühen Zeitpunkt für eine Partei entscheidet und später nicht mehr mit den Zielen dieser Fraktion übereinstimmt, kann durchaus bei seinen bisherigen „Feinden" anheuern und für die andere Seite kämpfen.
- Schatten spielt eine wichtige Rolle in **Deus Ex 2**. Lichtquellen lassen sich deswegen nicht zerstören oder ausschalten, weil das laut Spector „zu einfach wäre". Stattdessen soll der Spieler sich genau überlegen, wie er bestimmte Situationen zu seinem Vorteil ausnutzen kann.
- Spector betont, dass man dass Spiel lösen kann, ohne auch nur einen einzigen Gegner zu töten. Umgekehrt könnte man aber auch alles und jeden beseitigen, wenn man es möchte.


WACHROBOTER Gefährliche Gegner!


LEVELS So detailliert wie in Max Payne 2.


SCHATTEN Alle Objekte werfen einen Schatten.


BEDROHUNG Wachroboter machen dem Spieler das Leben schwer. Natürlich kann man sie auch hacken und umprogrammieren.



SCHLÖSSER KNACKEN Wer Kämpfe meiden will, knackt Schlösser oder hackt sich in Computer.

als ein Spiel in der eigenen Muttersprache zu erleben und jedes geschriebene oder gesprochene Wort zu verstehen?", schwärmt er während unseres Interviewtermins in Hamburg. „**Deus Ex: Invisible War** ist voll mit Dialogen, jede Person im Spiel reagiert auf dich, erzählt dir etwas aus ihrem Leben, fängt einen Streit an oder gibt dir Lösungshinweise für deine Mission. Über diese kleinen Gespräche wird neben der verzwickten und interessanten Story so viel Atmosphäre transportiert, dass es fatal wäre, wenn man als Spieler vieles davon nicht verstehen könnte. Daher rate ich jedem **Deus Ex**-Fan: Kauft die deutsche Version!"

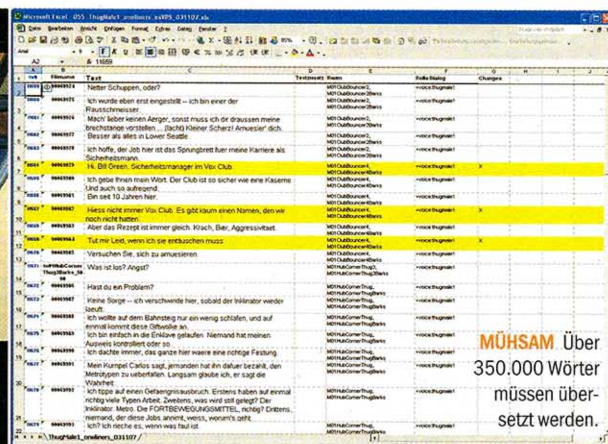
Worum geht's?

Deus Ex: Invisible War beginnt 15 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. Nationen, Firmen und verschiedene religiöse Gruppen nutzen den Terrorismus als Werkzeug, um die Welt nach ihren Vorstellungen zu verändern. Der Spieler übernimmt nicht mehr die Rolle von J.C. Denton, der Hauptfigur aus Teil 1, sondern spielt als Alex D. wahlweise einen männlichen oder einen weiblichen Hauptcharakter. Allerdings ist es eines der Ziele in **Deus Ex 2**, J.C. und seinen Bruder Paul Denton aufzuspüren. Überhaupt trifft man laut Spector eine Menge Personen aus **Deus Ex** wieder und muss sich ständig entscheiden, für wen man kämpft, wem man hilft und wem nicht oder ob man seinen eigenen Weg geht. Ähnlich wie im Vorgänger liegt es in der Hand des Spielers, wie die Welt zum Schluss von **Deux Ex 2** aussieht – ein Happyend soll es allerdings nicht geben. „So, wie die Geschichte der Menschheit in den letzten 2.000 Jahren verlaufen ist", erklärt Spector, „wäre es ziemlich unrealistisch, wenn wir am Ende von **Deus Ex 2** Blumen vom Himmel regnen lassen und das Spiel mit einem herrlichen Sonnenuntergang ausblenden würden."

Wenn Sie mehr zum Thema **Deus Ex: Invisible War** wissen möchten: Eine umfangreiche Berichterstattung mit vielen Hintergrundinfos und Videos finden Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games. DIRK GOODING

AUFWENDIG Eidos beschränkt sich nicht auf Untertitel, sondern lokalisiert das gesamte Spiel.





MÜHSAM Über 350.000 Wörter müssen übersetzt werden.

ERSTEINDRUCK

*Trotz englischer Abstammung hat es mich in **Max Payne 2** ziemlich gestört, dass eine oder andere Wort nicht auf Anhieb verstanden zu haben. Aus diesem Grund bin ich umso glücklicher, dass bei einem so storylastigen Spiel wie **Deus Ex 2** eine aufwendige Lokalisierung in Arbeit ist. Daumen hoch, Eidos!* DIRK GOODING

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos
Termin .... Februar 2004

Spector spricht!

Der Schöpfer von System Shock und Deus Ex im Gespräch: Warren Spector über Deus Ex: Invisble War, magische Momente und Hightech-Vampire.

PC Games: Kannst du uns die größten Unterschiede zwischen **Deus Ex 1** und **Deus Ex: Invisible War** aus deiner Sicht nennen?

Spector: „Wir geben dem Spieler wesentlich mehr Kontrolle über die Story als im ersten Teil: Man kann nicht mehr nur wählen, auf welche Weise man ein Missionsziel erfüllt, sondern welche man überhaupt erfüllen möchte. Das wiederum beeinflusst, wer deine Freunde und Feinde sind. Dadurch erlebt jeder Spieler **Deus Ex 2** auf andere Weise."

PC Games: Du sprichst von 20 Stunden Spielzeit. Im Vergleich zum Vorgänger ist das relativ wenig.

Spector: „Ursprünglich sollte auch **Deus Ex** 20 Stunden Spielzeit bieten, nur hatten wir dieses Ziel leider völlig verfehlt (lacht). **Deus Ex 2** bietet ungefähr 20 Stunden und ich glaube, dass man in dieser Zeit mehr erlebt als im gesamten ersten Teil. Und was noch besser ist: Es werden viel mehr Leute das Ende sehen und es noch mal spielen wollen."

PC Games: Was war dein schönster „magischer Moment" in **Invisible War**?

Spector: „Ich hatte jede Menge „magischer Momente" (lacht). Ich kann mich aber an eine Szene erinnern, wo mich ein Bettler auf eine „Spende" ansprach und ich ihm nichts geben wollte. Dessen Kumpel wurde daraufhin recht wütend, es kam zu einer Auseinandersetzung und irgendwann flogen Kugeln. Aus heiterem Himmel explodierte irgendwo eine brennende Tonne und sauste über meinen Kopf – ich hab bis heute keine Ahnung, wieso. Das wiederum rief eine patrouillierende Wache auf den Plan, noch mehr Kugeln flogen und irgendwann suchten die Bettler das Weite. Nichts davon war geplant, und bis heute versuche ich, diese Szene nachzustellen – ohne Erfolg. Jedenfalls war das der Augenblick, in dem ich wusste: Dieses Spiel wird funktionieren. Und es wird Spaß machen."

PC Games: Kannst du uns anhand eines Beispiels erklären, wie unterschiedlich die Lösungswege in **Deux Ex: Invisible War** sein können?

Spector: „Es gibt in **Deus Ex 2** beispielsweise ein Körperimplantat, mit dem man die Lebenskraft aus anderen Körpern saugen kann. Einer unserer Beta-Tester sagte irgendwann zu mir: Hey, ich kann die Lebenskraft aus anderen Menschen saugen, ich kann mich selbst unsichtbar machen, ich kann schneller laufen und eine Horde spinnenartiger Miniroboter um mich scharen – ich bin ein Vampir! Von dem Augenblick an saugte er allen weiblichen Figuren im Spiel die Lebenskraft aus und betrat nie wieder eine der vielen Kirchen. Er schaffte sich dadurch seine eigene Fantasiewelt ... und genau das wird jeder können, der **Deus Ex: Invisible War** spielt."

PC Games: Wie spielt Warren Spector **Deus Ex 2**?

Spector: „Ich bin eher der Schleicher, husche von Schatten zu Schatten und suche nach intelligenteren Lösungswegen, als mit einer Waffe rumzuballern. Das mag daran liegen, dass ich kein guter Action-Spieler bin und ist wahrscheinlich auch der Grund dafür, wieso man meine Spiele immer auf verschiedene Arten und Weisen lösen kann."

PC Games: **Deus Ex 2** erscheint in den USA bereits im Dezember, in Europa erst im Frühjahr. Warum sollte man auf die lokalisierte Version von **Deus Ex 2** warten?

Spector: „Wir haben eine dichte Story – um ihr zu folgen, muss man im Fall der Original-Version sehr gut Englisch sprechen können. Genau aus diesem Grund führte für mich kein Weg an einer lokalisierten deutschen Version vorbei. **Deus Ex 2** ist wie eine kleine Welt für mich, in die man vollständig eintauchen kann. Der Spieler hat das Gefühl, wirklich dort zu sein und nicht bloß eine Puppe aus Polygonen und Texturen zu manipulieren. Doch wer die Gespräche nicht versteht, wird auch die Geschichte nicht verstehen, nicht völlig in unsere Welt abtauchen können und sich wie ein Fremdkörper fühlen. Das will ich unbedingt verhindern und deswegen kümmere ich mich zusammen mit Eidos darum, dass diese Lokalisation genauso gut wird wie das Original. Ich kann den deutschen Fans nur raten: Wartet auf die lokalisierte Version – es lohnt sich!"

Warren Spector – zur Person

- Warren Spector studierte ursprünglich Medienwissenschaften und entwickelt seit 14 Jahren Computerspiele.
- Spector leitet seit mehreren Jahren das Ion-Storm-Entwicklerstudio in Austin, Texas.
- Zu seinen größten Erfolgen zählen **Ultima Underworld 1** und **2**, **System Shock**, die **Thief**-Serie und **Deus Ex**.
- Spector ist Mitbegründer der amerikanischen „Game Developers Association" und gehört dem Vorstand dieser einflussreichen Vereinigung von Spiele-Entwicklern an.



Die erste Adresse für Mail · Message · More

GMX - und Ihre Fotos können was erleben!

Machen Sie online mehr aus Ihren Digitalbildern – mit dem GMX MediaCenter!

Jetzt kostenlos einsteigen!



SUPER-PRÄMIE

Jetzt einsteigen und diese Digitalkamera günstig als Prämie sichern.

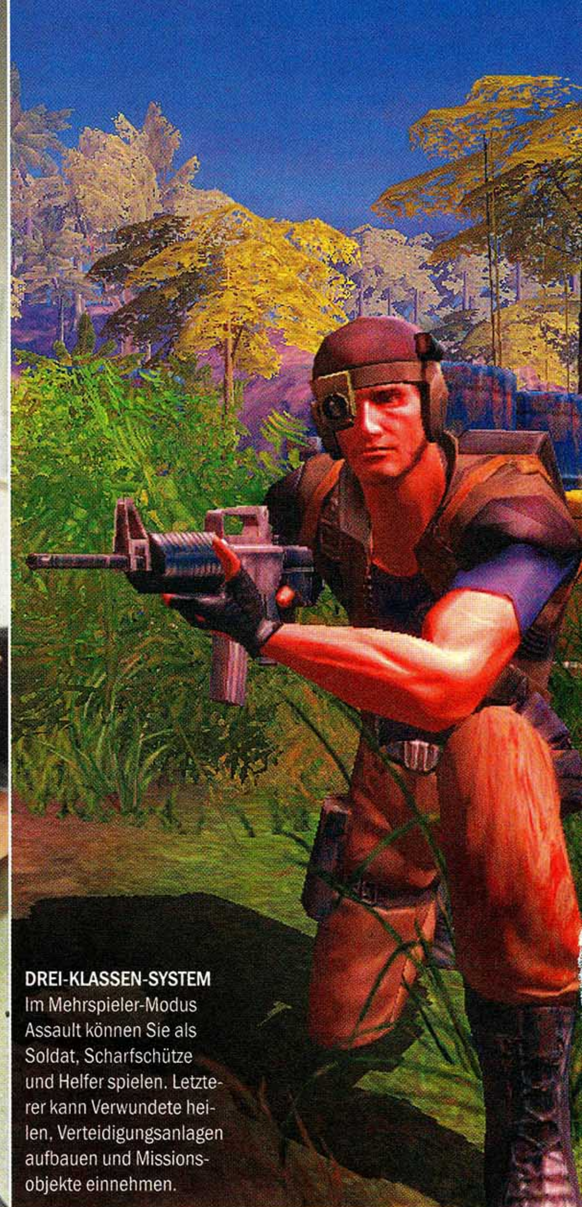
Jendigital JD C 2.1 LCD, Digitalkamera mit 2 Megapixel, 4-fach Digital-Zoom und 1,5" Farb-TFT Display



*Bei Bestellung von: GMX TopMail 29,– €; GMX ProMail 69,– €; GMX FreeMail 99,– €; je 6,90 € Versandkosten. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit bei GMX ProMail/TopMail.



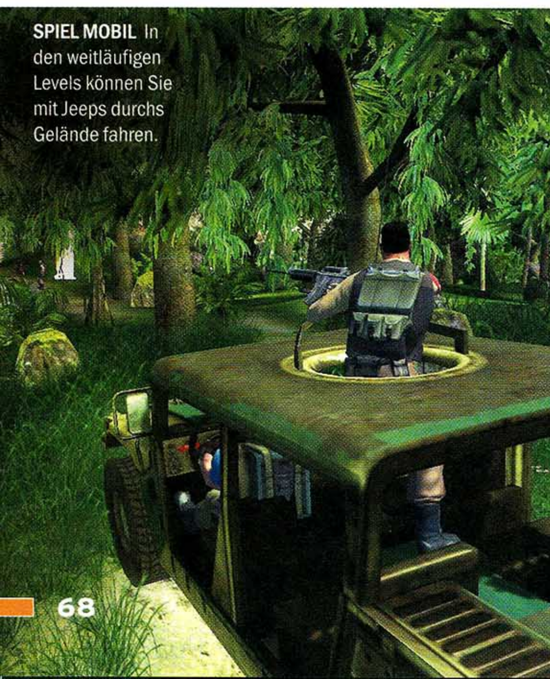
ENTWICKLER-TRIO Die Yerli-Brüder von links nach rechts: Cevat, Faruk und Avni.



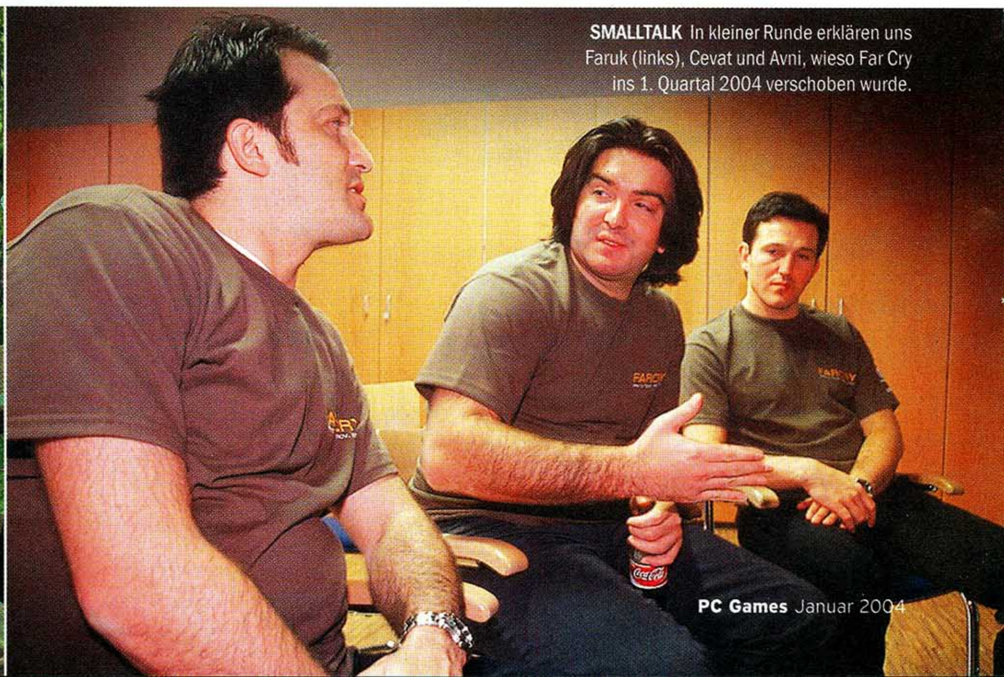
DREI-KLASSEN-SYSTEM Im Mehrspieler-Modus Assault können Sie als Soldat, Scharfschütze und Helfer spielen. Letzterer kann Verwundete heilen, Verteidigungsanlagen aufbauen und Missionsobjekte einnehmen.

Warten auf **Far Cry**

Trotz der Verschiebung ihres Ego-Shooters Far Cry auf das 1. Quartal 2004 bleiben die Yerli-Brüder gelassen – **die zusätzliche Zeit soll in den Mehrspielermodus fließen.**



SPIEL MOBIL In den weitläufigen Levels können Sie mit Jeeps durchs Gelände fahren.



SMALLTALK In kleiner Runde erklären uns Faruk (links), Cevat und Avni, wieso Far Cry ins 1. Quartal 2004 verschoben wurde.

Die Autostrecke Nürnberg – Coburg ist ein willkommenes Thema für Komiker: Wer nacheinander durch Strullendorf, Speiersberg, Poppendorf und Busendorf fährt, der wird sich irgendwann zwangsläufig fragen, ob die bayrischen Landesväter eine Vorliebe fürs Derbe haben. Von dieser geografischen Viererkette des schlechten Geschmacks dürften die Redakteure ausländischer Spiele-Magazine freilich wenig mitbekommen haben, die am 8. November mit dem Kleinbus vom Flughafen Nürnberg zur „Designwerkstatt" in Coburg gedüst sind. Crytek hatte geladen und präsentierte neben den ersten beiden Levels der Einzelspieler-Kampagne auch den Assault-Mehrspielermodus des Ego-Shooters **Far Cry**. Wir waren für Sie vor Ort und haben uns mit Crytek-Chef Cevat Yerli ausführlich über **Far Cry** unterhalten.

PC Games: Ihr habt **Far Cry** noch mal um ein paar Wochen verschoben, um den Mehrspielermodus zu verbessern. Bedeutet das, dass die Levels und alle anderen Einzelheiten für die Einzelspieler-Kampagne schon fertig sind?
Cevat Yerli: „Prinzipiell schon. Mit der gewonnenen Zeit verbessern wir natürlich noch mal alle Levels mit kleinen Details und polieren das Gameplay auf Hochglanz."
PC Games: In aktuellen Action-Spielen setzt sich der Trend zu immer kürzerer Spielzeit durch. Sind Spiele-Entwickler einfach zu faul oder wo liegt das Problem?
Cevat Yerli: „Meiner Meinung nach ist das größte Problem, dass sich viele Entwickler durch mangelnde Innovation im Bereich Technik/Entwicklungstools in einen Teufelskreis reinreiten, weil sie beispielsweise ewig an ihren alten Level-Editoren festhalten. Das Problem dabei: Traditionelle Level-Editoren sind langsam und nicht für Detailarbeit oder schnelle Änderungen am Design ausgelegt. Weil Actionspiele heutzutage aber nicht nur gutes Gameplay bieten, sondern dabei auch noch exzellent aussehen müssen, steht man mit alten Level-Editoren irgendwann vor der Entscheidung: Mache ich ein kurzes, intensives Spiel mit wunderschönen, detaillierten Levels oder möchte ich mehr Spielzeit bieten und dafür auf Details in den Levels verzichten? Beides ist aufgrund der hohen Produktionskosten von Computerspielen kaum möglich."
PC Games: Habt ihr ähnliche Erfahrungen in Bezug auf die Spielzeit? Was kann man als durchschnittlich begabter Spieler von **Far Cry** erwarten?
Cevat Yerli: „Wir haben mit dem von mir angesprochenen Problem von Anfang an gerechnet und deswegen Tools entwickelt, mit denen Leveldesigner schnell und effizient nicht-linear aufgebaute Levels mit hohem Detailgrad entwickeln können. Genau das kommt uns jetzt bei der Spielzeit zugute: Dank des nicht-linearen Levelaufbaus, der sehr guten Gegner-KI und der vielen Details schätze ich die Spielzeit auf mindestens 15 bis 20 Stunden ein. Aber: Wir haben heute Redakteure gesehen, die eine Mission ungefähr vier Stunden lang spielten, obwohl diese von uns nur für 30 bis 40 Minuten ausgelegt war! Dazu kommt noch der unendliche Spielspaß im Mehrspielermodus (lacht)."
PC Games: Wie teuer war die Produktion von **Far Cry**?
Cevat Yerli: „Mehrere Millionen Euro. So viel, dass es unüblich für Europa ist, erst recht unüblich für deutsche Entwicklungen."
PC Games: Nvidia steht seit den **Half-Life 2**-Benchmarks in der Kritik, seine Grafikkarten seien mit „echten" DirectX-9-Spielen nicht schnell genug. Habt ihr ähnliche Erfahrungen mit **Far Cry** gemacht?
Cevat Yerli: „Ja und nein. Wir haben die CryEngine sowohl für Ati-Karten und die DX9-Schnittstelle als auch für Nvidia-Chips, die über OpenGL angesprochen werden, optimiert. Unter OpenGL sind freilich Dinge möglich, die unter DirectX nicht funktionieren, und umgekehrt. Dennoch bieten wir für beide Parteien in etwa das gleiche Set an Technik-Features an, sprich, der Spieler wird optisch keinen Unterschied erkennen."
PC Games: Wie aufwendig ist die Optimierung von **Far Cry** für Nvidia-Hardware?
Cevat Yerli: „Das kommt darauf an, mit welcher Schnittstelle man in der Produktion beginnt. Wenn man bei der Entwicklung mit OpenGL anfängt und dabei bleibt, wird es viel Zeit kosten, Ati-Beschleuniger vernünftig zum Laufen zu bekommen. Wenn man hingegen mit DirectX 9 anfängt, welches für Ati-Beschleuniger optimal ist, wird es umgekehrt genauso lange dauern, mit Nvidia-Grafikkarten die gleiche Performance bei gleichem Feature-Set zu erlangen. Wir wollten aber allen Spielern die beste Performance und Qualität liefern, ergo haben wir uns für die parallele Entwicklung auf zwei Grafik-Schnittstellen entschieden."
PC Games: Ihr seid ja nicht mehr allzu weit von der Fertigstellung entfernt – ab welcher Hardware sollte man **Far Cry** bei reduzierten Details vernünftig spielen können?
Cevat Yerli: „Ab 1 GHz, Geforce2 mit 64 MB und 256 MByte RAM. Und bevor ihr fragt: Die beste Qualität gibt es mit einem aktuellen AMD Athlon 64, 1 GByte RAM und einer Ati 9800 oder Geforce FX 5950. Aber dann sieht es wirklich unglaublich gut aus – ich schwöre (grinst)!"
PC Games: Wie modtauglich ist **Far Cry**?
Cevat Yerli: „Das Basteln von Levels mit unserem Leveleditor ist kinderleicht, von daher sehe ich keine Probleme."



ERSTEINDRUCK

*Einmal mehr haben mich die **Far Cry**-Macher überzeugt – wenn das Spiel nicht durch Bugs oder sonstige Detailfehler ins Straucheln gerät, wird das Erstlingswerk der Yerli-Brüder aus Coburg einer der besten Ego-Shooter des Jahres 2004.* DIRK GOODING

Entwickler	Crytek
Anbieter	Ubisoft
Termin	Frühjahr 2004

Gebt dem **Nachwuchs** eine Chance!

Er ist erst 21 und schon eine kleine Berühmtheit: Der Brite Chris Auty hat die legendären **Counter-Strike**-Levels Aztech und Inferno entworfen und arbeitet nun an **Far Cry**.

Chris Auty (kurz CJ) hat in seinem kurzen Leben schon an mehr Spielen mitgewirkt als altgediente Entwickler in ihrer gesamten bisherigen Laufbahn. Neben den beiden bekannten *Counter-Strike*-Levels Aztech und Inferno arbeitete CJ auch für Gearbox an **Counter-Strike: Condition Zero**, half bei **Day of Defeat** (dt.) aus und leitete die Entwicklung des Mehrspielermodus von **James Bond: 007 Nightfire**. Mittlerweile ist er als Designer für den Mehrspielermodus von **Far Cry** verantwortlich.



FRÜH ÜBT SICH Der erst 21-jährige Chris Auty ist verantwortlich für das Leveldesign der Mehrspieler-Levels in Far Cry

Viel vorgenommen: **Der Mehrspielermodus** von Far Cry

Neben den obligatorischen Deathmatch- und Team-Deathmatch-Modi poliert Crytek derzeit den vielversprechenden „Assault"-Modus auf Hochglanz.

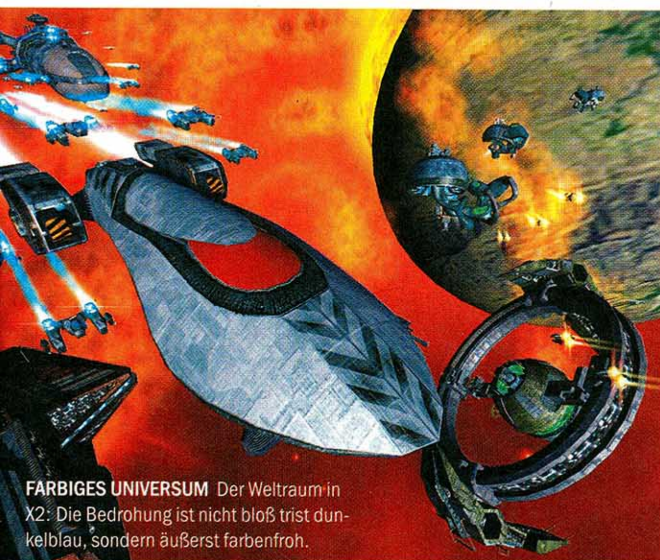
STIMMUNGSVOLL Alle Levels liegen in verschiedenen Tageszeiten vor – hier erkunden wir den Level Monkey-Bay bei Nacht.



Im Assault-Modus von **Far Cry** müssen zwei Teams bestimmte Objekte innerhalb eines Levels verteidigen beziehungsweise erobern. Für die taktische Tiefe sorgt neben Fahrzeugen wie Jeeps, Trucks oder Motorbooten auch die Wahl der Klasse: Je nach Vorliebe spielt man als Soldat und hantiert in vorderster Front mit den stärksten Feuerwaffen herum. Als Scharfschütze verkriecht man sich stattdessen irgendwo in der üppigen Vegetation der Levels und sorgt dafür, dass gegnerische Scharfschützen und „Helfer" Schwierigkeiten haben, ihren Job zu erledigen. Unter dem Arbeitsbegriff „Helfer" hat Crytek einen Mix aus Scout, Techniker und Sanitäter zusammengefasst, der Verletzungen heilen, Objekte erobern sowie Schutzwände, Bunker und Wachtürme errichten kann. Levelbastler und Mod-Entwickler dürfen sich freuen: Crytek will ein SDK (Software Development Kit) inklusive aller nötigen Tools ausliefern, mit dem man eigene Mods bauen kann.



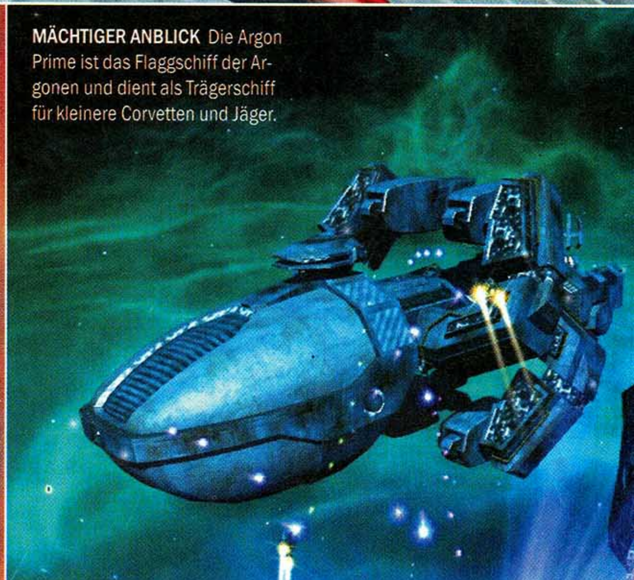
ABGEFAHREN In bestimmten Levels können Sie auch Fahrzeuge wie diese Jeeps steuern.


FARBIGES UNIVERSUM Der Weltraum in X2: Die Bedrohung ist nicht bloß trist dunkelblau, sondern äußerst farbenfroh.


ZUSAMMENGEFLICKT Piratenschiffe wie dieser kleine Jäger werden aus den unterschiedlichsten Wrackteilen abgeschossener Feinde zusammengebaut.


DYNAMISCHE SCHATTEN Je nach Position der Sonne erzeugen alle Schiffe Schatten auf der Oberfläche anderer Schiffe.


TÖDLICHER JÄGER Diese schwer bewaffnete Corvette der Split ist ein äußerst gefährlicher Anblick in X2: Die Bedrohung.


MÄCHTIGER ANBLICK Die Argon Prime ist das Flaggschiff der Argonen und dient als Trägerschiff für kleinere Corvetten und Jäger.

X2: Die Bedrohung

Handeln, Kämpfen, Aufbauen und Denken - all das soll X2: Die Bedrohung bieten. Ob das Sci-Fi-Spiel der Eigenwerbung gerecht wird, erfahren Sie hier.

Wenn man ältere PC-Spieler nach den zehn besten PC-Spielen aller Zeiten fragt, fallen Namen wie **Elite**, **X-Wing**, **TIE Fighter**, die **Wing Commander**-Serie oder **Privateer**. Heutzutage gleicht die Sci-Fi-Sparte aber eher einem Weltraumfriedhof; einzig **Freelancer** hält noch die Fahne der traditionellen Weltraumopern hoch. „Das darf nicht sein", dachten sich Bernd Lehan und der Rest von Egosoft – und bastelten in den letzten drei Jahren an dem Nachfolger zu ihrem erfolgreichen Sci-Fi-Action-Handelsmix **X: Beyond the Frontier** (Vollversion auf der PC Games 10/03).

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft soll nun **X2: Die Bedrohung** in den USA in den Handel; in Europa wird es aufgrund der aufwendigen Lokalisationsarbeiten erst am 4. Februar veröffentlicht. Das konnte Egosofts Chef Bernd Lehan aber nicht davon abhalten, höchstpersönlich eine weit entwickelte deutsche Version von **X2** vorbeizubringen und ein wenig mit uns über sein neues Spiel zu plaudern.

Technisches Highlight

Wer **X2** zum ersten Mal sieht, wird von der 3D-Grafik beeindruckt sein. Ob kleiner Raumjäger oder Schlachtschiff, Asteroid oder Raumbasis – alle Oberflächen sind mit Bump Mapping verkleidet und gaukeln dem Betrachter eine Unmenge an Details vor. Man erkennt beispielsweise kleine Furchen zwischen Schiffs-Panzerplatten oder eine schuppige „Haut" auf den Fliegern der Boronen, einem Unterwasser-Volk. Wer die nötige PC-Power hat, kann noch in Echtzeit berechnete Schatten aktivieren und bekommt dann ein Spiele-Universum auf den Monitor, das **Freelancer** wie eine Grafik-Demo für Voodoo1-Beschleuniger aussehen lässt. Was die Steuerung betrifft, so dürfen sich Joystick-Liebhaber und Shooter-Fans gleichermaßen freuen: **X2** lässt sich relativ simpel mit Maus und Tastatur spielen, Gleiches gilt für den Joystick.

Die inneren Werte zählen

Genau wie im Vorgänger können Sie tun und lassen, was, wie und wann Sie es wollen. Zwar hat Egosoft eine lineare Kampagne eingebaut, zwingend folgen müssen Sie der geheimnisvollen Geschichte aber nicht. Oft ist es sogar ratsamer, eine Weile als Händler oder Söldner zu arbeiten und sich erst einmal eine bessere Ausrüstung oder ein neues Schiff zuzulegen, bevor man mit der Story weitermacht. Auf lange Sicht kann man sich ein Handelsimperium mit Dutzenden von Raumbasen und einer Frachterflotte aufbauen oder die verdiente Kohle in eine Armada aus Zerstörern, Trägerschiffen und Jägern stecken und jedes einzelne davon steuern. Mithilfe von maximal fünf Mini-Monitoren behält man locker seine Gegner im Auge oder schaut sich die Sicht aus einem der Geschütztürme an. Wie spannend die Einzelspieler-Kampagne ist und ob **X2: Die Bedrohung** dem eigenen Motto „Handeln. Kämpfen. Aufbauen. Denken" gerecht wird, stellt sich spätestens im Februar heraus – dann soll das in Englisch entwickelte Spiel als komplett lokalisierte Version in Deutschland veröffentlicht werden.



ERSTEINDRUCK

*Grafik top, Steuerung top, Spielprinzip top – **X2: Die Bedrohung** macht einen sehr guten Eindruck und ist auf dem besten Wege, die Elite des 21. Jahrhunderts zu werden.* DIRK GOODING

Entwickler .... Egosoft
Anbieter .... Koch Media
Termin .... 4. Februar 2004

„Wir wollen **lieber EIN Spiel richtig machen,** als zehn Spiele mittelmäßig!"



- Bernd Lehan tippte bereits im Alter von zwölf Jahren auf einem Texas Instruments 99/4A herum.
- Kurz nach dem Abitur gründete Lehan mit einem Schulfreund Frank Küster Egosoft.
- Nachdem Microsoft DirectX aus der Taufe gehoben hatte, begann man bei Egosoft mit den Arbeiten an **X: Beyond the Frontier**.

PC Games: Wie überzeugst du Action-Fans von X2, die **GTA Vice City** oder **Jedi Academy** mögen?
Lehan: „Spiel **X2** und du hast beide Spiele in einem und noch viel mehr. Okay, das stimmt nicht ganz ... noch kann man in **X2** nicht mit dem Laserschwert in Raumstationen umherlaufen und kämpfen und NOCH kann man auch nicht in den Städten umherfahren und Gangster verprügeln. Aber abgesehen davon sind eben tatsächlich sehr viele Spielelemente aus anderen Genres in **X2** enthalten. Du kannst als Pirat von System zu System ziehen und Raumschiffe ausplündern. Du bist aber genau wie in **GTA** nicht automatisch für immer „böse", nur weil du mal etwas Illegales gemacht hast. Man kann in **X2** auf sehr viele Arten Geld verdienen und damit bessere Ausrüstung und größere Schiffe kaufen."
PC Games: Was ist deiner Meinung nach wichtiger: eine gute Geschichte zu erzählen oder dem Spieler möglichst viel Freiraum zu lassen?
Lehan: „Beides ist wichtig. Unsere Arbeit besteht ja gerade darin, diese beiden scheinbar gegensätzlichen Ziele miteinander zu vereinbaren. Natürlich wollen wir wie ein guter Film eine tolle Geschichte erzählen, welche die Leute fesselt und die ihnen die Motivation für das Spiel gibt. Aber das darf nie auf Kosten der Freiheiten gehen. Im Zweifel wird bei uns eher die Geschichte etwas anders verlaufen, als dass wir den Freiraum des Spielers beschneiden würden."
PC Games: Was antwortest du Kritikern, die behaupten, Egosoft entwickle seit Jahren immer nur das gleiche Spiel?
Lehan: „Nun, denen gebe ich natürlich Recht. Wir wollen halt lieber EIN Spiel richtig machen als zehn Spiele mittelmäßig. Im Ernst: Für uns ist das X-Universum mehr als nur ein Spiel. Das Ziel ist es ja, tatsächlich dem Spieler alle nur erdenklichen Freiheiten zu geben und ihm im Grunde ein Universum zu verkaufen und nicht nur 10 bis 20 Stunden Unterhaltung. Da ist es schon durch die Zielsetzung klar, dass man da nie wirklich fertig wird. Wir kommen diesem Ziel mit jedem neuen Projekt einen Schritt näher, aber es bleibt noch immer sehr viel zu tun."

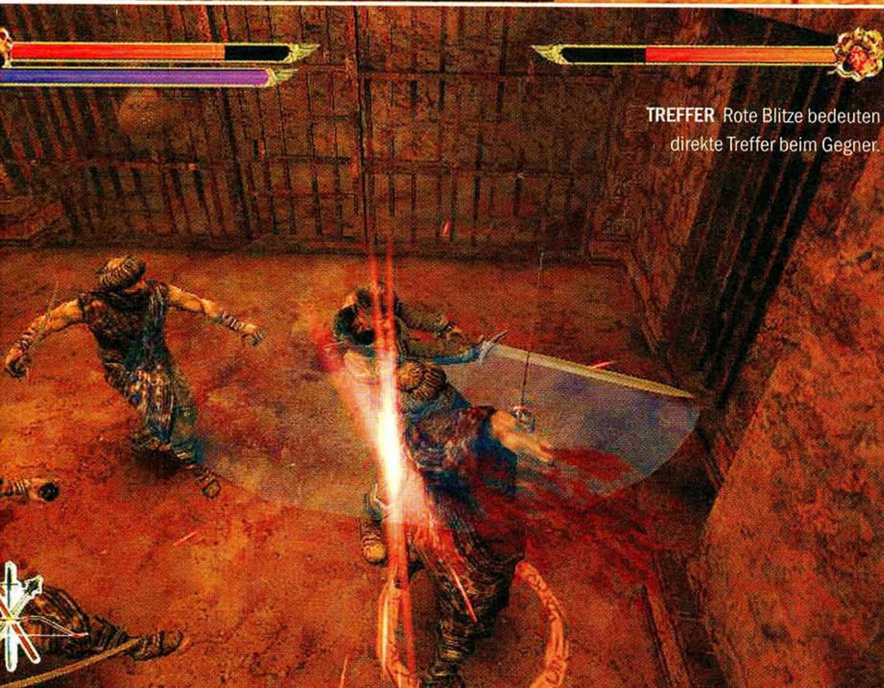
Wer hat **die besseren Karten**?

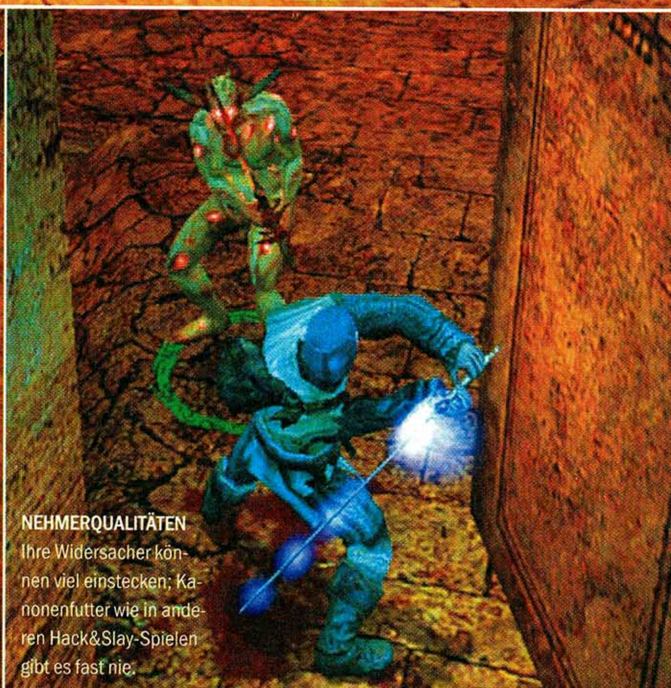
Mal was anderes – Egosoft bietet zu **X2: Die Bedrohung** ein Trumpfkartenspiel an.



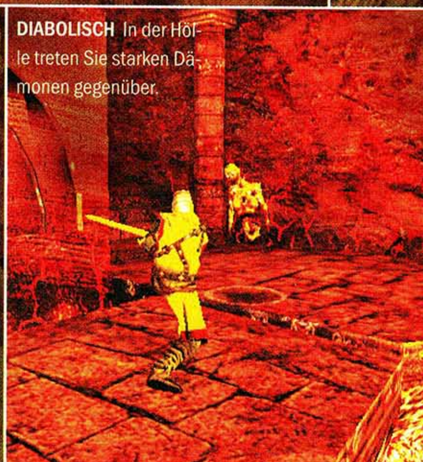
Für **X2**-Fans hat Egosoft ein Kartenspiel entwickelt, mit dem man sich auch ohne Computer ein wenig die Zeit vertreiben kann. Das Spielprinzip entspricht dem Trumpfkartenspiel aus Kindertagen, jedes Schiff aus **X2: Die Bedrohung** existiert als Karte mit Bild des Computer-Modells sowie sechs Infos über Geschwindigkeit, Größe oder Schildstärke. Neben dem Grundset für 6 Euro mit 32 Karten kann man noch „Boosterpacks" mit weiteren Schiffen für 10 Euro im Webshop von Egosoft (www.egosoft.de/shop) erwerben – davon gehen 6 Euro an die Hilfsorganisation „Ärzte ohne Grenzen".

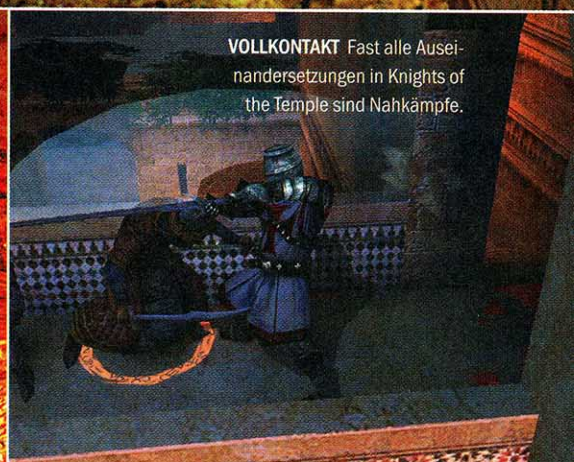
ATTACKE Mit Schilden bewaffneten Feinden kommen Sie am besten mit Kombos bei.


TREFFER Rote Blitze bedeuten direkte Treffer beim Gegner.


NEHMERQUALITÄTEN Ihre Widersacher können viel einstecken; Kanonenfutter wie in anderen Hack&Slay-Spielen gibt es fast nie.


WÜTEND Sarazenen greifen oft ungestüm an und sind daher anfällig für Konterangriffe.


DIABOLISCH In der Hölle treten Sie starken Dämonen gegenüber.


VOLLKONTAKT Fast alle Auseinandersetzungen in Knights of the Temple sind Nahkämpfe.

Knights of the Temple



In Schweden ist immer noch Mittelalter - zumindest in den Büros von Starbreeze. **Die Enclave-Macher haben uns einen Einblick in ihr neuestes Ritter-Spektakel gewährt.**

Ein kräftiger Tritt und das schwere Holztor öffnet sich knarrend – was dahinter zum Vorschein kommt, lässt den Wunsch aufsteigen, nie getreten zu haben: drei düstere Kreaturen, die unseren schon stämmig gebauten Helden um mehrere Köpfe überragen und deren lange Klauen bedrohlich funkeln. An solche Schreckmomente muss man sich als **Knights of the Temple**-Spieler gewöhnen – Gegner tauchen häufig unvermutet auf.

Live aus dem Krisengebiet

Nach einem harten Kampf lenken wir unseren Ritter weiter durch einen dunklen Kerker, als plötzlich ein gellender Schrei die fast andächtige Stille zerreißt: Zwei Gestalten in schäbigen Mönchskutten rennen wie wahnsinnig auf uns zu. Produzent Daniel Willfor grinst: „Das sind die verrückten Mönche, meine Lieblingsgegner. Die können zwar mit ihren Sicheln nicht sonderlich gut kämpfen, sind aber umso witziger." Als junger Ritter Paul de Raque jagen Sie einem vom Teufel besessenen Bischof nach, der mithilfe des magisch begabten Mädchens Adele die Armeen der Hölle entfesseln will. Die Hatz führt aus Europa bis in den Nahen Osten: „Es gibt unter anderem ein norditalienisches Kloster, Jerusalem, eine Hafenstadt namens Akko sowie das in Felsen gehauene Petra und die Höllenlevels", erklärt Daniel. Um eine möglichst glaubwürdige Optik zu kreieren, sind sogar eigens Grafiker in die heutige Krisenregion um Israel und Jordanien gefahren und haben sich einen Überblick über die Umgebung verschafft. Auch die Gegner variieren je nach Szenario. In Jerusalem trifft man beispielsweise auf arabische Besatzungskrieger, während in der Hölle Dämonen und Geister ihr Unwesen treiben.

Kampf mit Kraft und Finesse

Eins haben aber alle Widersacher gemeinsam: Sie stellen echte Herausforderungen dar und lassen sich nicht mit hektischem Drauflosprügeln besiegen. Stattdessen gilt es, das im Vergleich zu **Enclave** komplexere Kampfsystem effektiv zu nutzen. Nutzt man zum Beispiel im Duell ausschließlich die Standardaktionen (Hoher und Tiefer Schlag, Stich), so fällt es dem anderen leicht, die Angriffe abzublocken. In solchen Fällen sind Kombos, etwa der so genannte Schildbrecher, hilfreich: Paul führt einen besonders wuchtigen Hieb aus, so dass der Gegner zurücktaumelt und für einen Moment ungedeckt ist. Genauso wichtig sind aber Defensivqualitäten. So muss man Gegnerattacken blocken und rechtzeitig ausweichen, um nicht in die Enge gedrängt zu werden. „Das Kampfgeschehen lässt sich eher mit Prügelspielen als mit klassischen Hack&Slay-Titeln vergleichen", beschreibt Daniel den Action-Part von **Knights of the Temple**.



CHEFKOCH Claudio ist sozusagen das Mädchen für alles – im Moment bewirtet er die Starbreeze-Belegschaft.

Animation im Hause des Herrn

Die nächste Etappe unseres Besuches bei Starbreeze führt in eine Kirche unweit des Firmensitzes – allerdings nicht zur Beichte. Das geräumige Schiff des Sakralbaus wurde nämlich mit großem Aufwand restauriert und zu einem professionell ausgestatteten Motion-Capturing-Studio umgebaut: Rundum sind hochsensible Kameras für das optische Aufzeichnungssystem installiert und an der Decke wurden Seile für spektakuläre Stunts befestigt. Kostenpunkt: rund 1,2 Millionen Euro. Herzstück ist der Kontrollraum, von dem aus man das Geschehen durch eine Glasscheibe und am PC in Echtzeit beobachten kann. Von hier aus führt uns Aufnahmeleiter John Klepper (unter anderem als Bühnenregisseur an **Matrix: Revolutions** beteiligt) in den zweiten Stock: „Das Besondere an diesem Studio ist, dass Motion Capturing und das Animationsteam unter einem Dach arbeiten – so minimieren wir die Leerlaufzeiten. Außerdem können die Animateure sofort eingreifen, wenn etwas bei den Aufnahmen falsch läuft." Das übliche Pensum sind über 100 normale Bewegungen oder zwei bis drei rund dreiminütige Zwischensequenzen. Zumindest für **Knights of the Temple** ist die Animationsarbeit allerdings größtenteils abgeschlossen; in der verbleibenden Zeit bis zum angepeilten Release im Februar 2004 sollen vor allem die Spielmechanik verfeinert und balanciert sowie letzte Bugs ausgemerzt werden.

Der Tempelritter-Kult

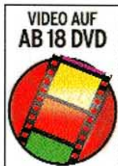
Sagen und Legenden ranken sich um die Geschichte des „Orden der armen Ritter Christi und des Tempels von Salomon", kurz Tempelritter oder Templer genannt. Der Geheimbund geht auf neun adlige Gründer zurück, die sich im 11. Jahrhundert zum Schutz gegen die Sarazenen zusammengeschlossen hatten. Neben unermesslichem Reichtum wurde ihnen auch der Besitz von Schätzen wie dem Heiligen Gral oder dem Dornenkranz Jesu nachgesagt. Grausame Berühmtheit erlangte der Orden bis zu seiner offiziellen Zerschlagung 1314 durch brutale Morde an Männern, Frauen und Kindern – alles gerechtfertigt durch ihren „göttlichen Auftrag".



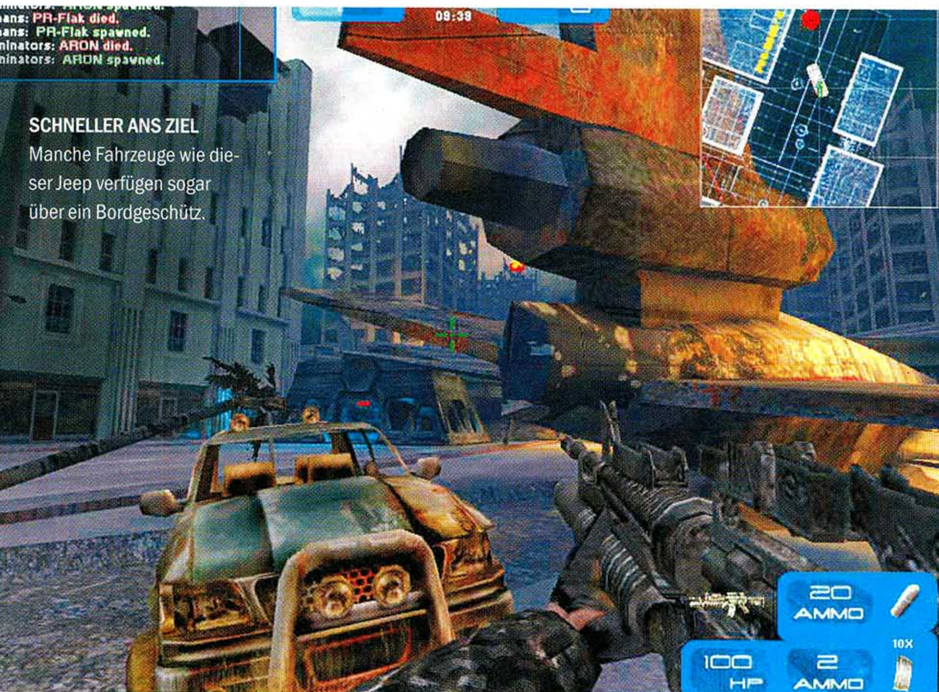
ERSTEINDRUCK

Die spannenden, weil herausfordernden Kämpfe gefallen mir auf Anhieb – endlich sind die Gegner mehr als nur Kanonenfutter. Ich würde mir allerdings noch etwas mehr Spieltiefe wünschen, beispielsweise durch eine rudimentäre Charakterentwicklung wie in ***Diablo*** *oder zumindest eine frei gestaltbare Ausrüstung.* JUSTIN STOLZENBERG

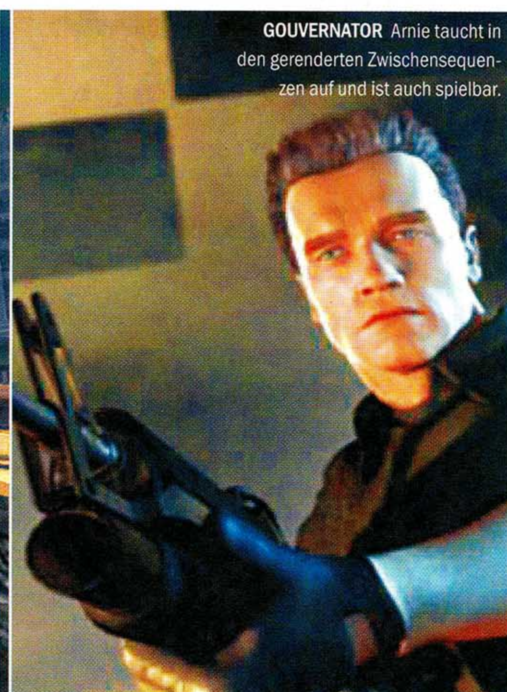
Entwickler	Starbreeze Studios
Anbieter	TDK Mediactive
Termin	Februar 2004



Terminator 3: Rebellion der Maschinen



SCHNELLER ANS ZIEL Manche Fahrzeuge wie dieser Jeep verfügen sogar über ein Bordgeschütz.



GOUVERNATOR Arnie taucht in den gerenderten Zwischensequenzen auf und ist auch spielbar.

Zeitreiseparadoxon nicht nur im Film, sondern auch im Spiel mit dem österreichischen Blechkameraden: **Das Spiel zum dritten Teil zeigt den vierten.**



UNGETÜM Zusammen mit einem Teamkollegen treten wir gegen ein Panzervehikel der Maschinen an.

Arnie hat sein Versprechen gehalten und kehrt zurück – nicht nur auf der Kinoleinwand, sondern auch auf dem heimischen PC. Doch zunächst überrascht die Filmumsetzung. Scheint die Lizenz eigentlich wie geschaffen für einen Solo-Ego-Shooter, in dem die Fetzen fliegen, ist stattdessen ein Multiplayer-Shooter im Stil von **Battlefield 1942** oder **Unreal Tournament 2003** (dt.) entstanden. Solisten müssen sich jedoch keine Sorgen machen – die Einzelspielerkampagne bietet zwar lediglich Matches mit computergesteuerten Bots, diese werden jedoch durch eine mit Zwischensequenzen untermalte Hintergrundgeschichte zusammengehalten.

Nur eine Maschine?

Das Hauptaugenmerk liegt jedoch klar auf Multiplayer-Matches für bis zu 32 Spieler. Auf zehn Karten duellieren sich Menschen und Maschinen im Jahr 2030, wenn die Automaten gegen ihre ehemaligen Schöpfer rebellieren – Kinogänger bekommen die Endzeitschlachten wohl erst im bereits bestätigten vierten Teil zu sehen. Die Rahmenbedingungen legen Spielmodi wie Deathmatch oder Domination fest. Bevor Sie sich jedoch in zerbombte Städte, abgelegene Militärbasen oder weitläufige Laborkomplexe aufmachen, entscheiden Sie sich für eine der beiden Parteien. Wenn Sie aufseiten von John Connors Truppen in den Kampf ziehen, wählen Sie aus verschiedenen Spezialisierungen – vom Sanitäter über den Scharfschützen bis hin zur wandelnden Kampfmaschine mit MG und Raketenwerfer. Vor allem der Cyborg ist aufgrund seiner schweren Last schlecht zu Fuß und auf umstehende Fahrzeuge angewiesen, hinter deren Steuer er sich klemmt. Das Problem haben Spieler der Gegenseite nicht. Hier können Sie nicht nur den Kampfroboter T-1 spielen, sondern dürfen auch als Drohne oder Panzer die Arenen unsicher machen. Dafür ist Ihr Sichtfeld mit einem Rotschleier überzogen, was die Übersicht erschwert. Wie im Film besitzen die Roboter Spione, die sich als Mensch getarnt hinter feindliche Linien schleichen und erst beim Angriff entdeckt werden. Die Möglichkeit, sich in brenzligen Situationen aus dem Feindesland abtransportieren und Munition nachschicken zu lassen, und natürlich auch die Gelegenheit, erstmals selbst als Arnold Schwarzenegger durch die Gegend zu stapfen, unterschieden den Titel von Genrekollegen.



ERSTEINDRUCK

Die gespielte Betaversion hat zwar noch mit diversen KI-Problemen zu kämpfen, macht ansonsten jedoch einen überraschend runden Eindruck; nicht zuletzt dank des guten Leveldesigns, das mit düsteren Settings glaubhaftes Endzeit-Flair schafft. DAVID BERGMANN

Entwickler .... Clever's Games
Anbieter .... Atari
Termin................ 27. November 2003



ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHE INTENSITÄT!

CALL OF DUTY™

ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHEN KLANG!

Sound Blaster Audigy® 2 ZS

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

Call of Duty hat eine unglaublich intensive Soundkulisse – und dafür brauchen Sie die neue Sound Blaster Audigy 2 ZS!

Hören Sie jeden Sound und jedes Geräusch um sich herum mit der kristallklaren Qualität von 24 Bit und der Präzision von EAX Advanced HD auf 7.1 Kanälen. Die Sound Blaster Audigy 2 ZS und die Creative Inspire- oder GigaWorks-7.1-Lautsprechersysteme lösen die Grenzen zwischen Realität und Spielen auf.

www.europe.creative.com/callofduty





CREATIVE

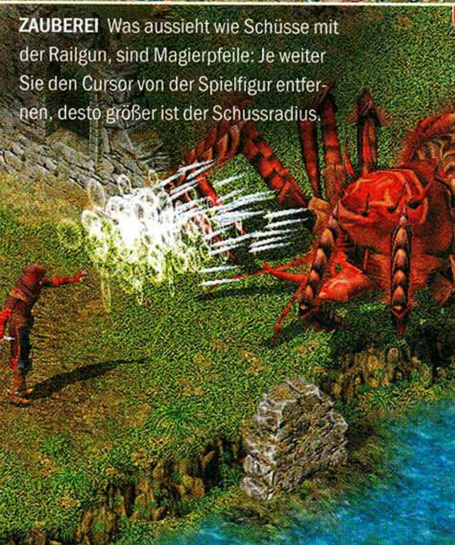
HAU DRAUF Der Gladiator ist Meister im Umgang mit allen möglichen Waffen – nur mit Pfeil und Bogen hat er es nicht so. Darin sind die Elfen Spezialisten.



DURCHBLICK Auf Wunsch zoomen Sie recht nahe an den Bildschirm heran – und umgekehrt. Sacred ist weitaus übersichtlicher als Diablo 2.



VERZWEIGUNGEN Der Fertigkeitenbaum lässt viele Kombinationen zu. Jede Klasse verfügt über ganz eigene Fähigkeiten.



ZAUBEREI Was aussieht wie Schüsse mit der Railgun, sind Magierpfeile: Je weiter Sie den Cursor von der Spielfigur entfernen, desto größer ist der Schussradius.



WARNBLINKANLAGE Unauffälliger geht's nicht: Mit aktiviertem Schutzschild leuchtet die Seraphim vermutlich sogar im Dunkeln.



BRUTZEL Der Magier schwingt seinen Zauberstab und lässt eine Flammenwand entstehen, die Gegnern fortwährend Schaden zufügt, wenn sie sich darin aufhalten.

Sacred

Seit vier Jahren wird im Battle.net mit Diablo 2 noch wie bekloppt gekloppt. **Zeit für was Neues: Sacred!**

Wenn ein böser Zauberer Hunger hat, dann meistens nicht nach einer Schweinshaxe mit Knödel, sondern nach Macht. Shaddar ist so ein Typ: Erst schickt der Magier etliche Krieger in ausweglose Schlachten und anschließend bringt er auch noch seine Schwester unter die Erde, um sich mit ihrem Blut länger am Leben zu halten. Kurzum: Eine Auflistung seiner Gräueltaten könnte ein Telefonbuch füllen. Zuletzt ruft Shaddar in einem Experiment einen Dämon herbei, der direkt aus der Hölle stammt. Herzlichen Glückwunsch: Sie sind auserkoren, im Fantasy-Reich von **Sacred** die Ordnung wiederherzustellen. Weil der Erfolg von Überredungsversuchen gegen null tendiert, gehen Sie gleich zu einer etwas harscheren Vorgehensweise über.

Von Diablo inspiriert

Wer die Screenshots ansieht, dem wird sogleich ein Licht aufgehen: **Sacred** ist ein Action-Rollenspiel, das sich eindeutig von **Diablo** inspirieren ließ. Aus isometrischer Ansicht steuern Sie Ihren Helden übers zweidimensionale Terrain, klicken Monster tot und sammeln immer mächtigere Gegenstände. Das Suchtprinzip ist so einfach wie genial. Ascaron hat sich Mühe gegeben, dem klassischem Konzept treu zu bleiben und den Spielablauf mit kleinen, aber sinnigen Neuerungen zu verbessern. Nach ausführlichem Studium der Beta-Version behaupten wir mit gutem Gewissen: Das wird cool.

Die erste Entscheidung, die man Ihnen abverlangt, ist diese: Welcher Held darf es denn sein (siehe Extrakasten)? Aus sechs Figuren suchen Sie sich eine aus, dann geht's los. Der Startplatz ist abhängig von Ihrer Klassenwahl. Der Gladiator beginnt seinen Feldzug in der Arena, während die Vampir-Lady ihre ersten Schritte in einer Gruft wagt. Danach läuft die Story der Charaktere langsam zusammen.

Besondere Qualitäten

Vorhin haben Sie gelesen, dass man Gegner totklickt. Weil **Sacred** aber viel Wert auf Benutzerkomfort legt, gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die Feinde durch pure Anwesenheit des Maus-Cursors sterben zu lassen: Wenn sich selbiger über einem Monster befindet, schlägt Ihr Held automatisch zu. Das beugt Fingerkrämpfen vor, ist aber in komplexeren Schlachten nicht zu empfehlen. Dann bietet sich der geschickte Einsatz der Spezialfähigkeiten an.

Sobald Sie eine Flammenwand heraufbeschwören, den Feind mit einem speziellen Rundumschlag malträtieren oder ihn mittels Pflanzenpfeil lähmen, braucht Ihr Held erst einmal eine Verschnaufpause – die nächste Fertigkeit ist erst nach ein paar Sekunden wieder einsatzbereit. Hier kommen die Kombos ins Spiel: In den Städten helfen freundliche NPCs bei der Zusammenstellung diverser Schlag- oder Zauberabfolgen. Das könnte so aussehen: Die Seraphim springt wie ein Grashüpfer in die Gegnermenge, setzt zum rotierenden Klingenwirbel an und kickt den letzten Überlebenden schließlich per Fußtritt in den Dreck – das waren drei Spezialfähigkeiten auf einmal, die sich sonst nur mit starken Verzögerungen nacheinander ausführen ließen.

Wo geht's zum Bahnhof?

Die Welt von **Sacred** ist groß. Auf einer riesigen Landkarte erstrecken sich fast endlose Landschaften: Strände, Ödland, Wiesen und Waldgebiete, dazwischen Dungeons, Städte und Dörfer, wo Ihre Spielfigur Quests erhält. Da könnte man leicht den Überblick verlieren, käme **Sacred** nicht mit einem installierten Navigationssystem daher: Zwei immer präsente Pfeile am unteren Bildschirmrand zeigen Ihnen in Echtzeit die Richtung an, sowohl für die Haupt- als auch für die aktuell ausgewählte Nebenaufgabe. Siehst du, **Morrowind**? So einfach lässt sich das Problem der Unübersichtlichkeit lösen.

Hauptbestandteil von **Sacred** ist der Multiplayer-Modus: Übers Netzwerk oder im speziell fürs Spiel erstellten Online-Service retten Sie das Fantasy-Reich gemeinsam oder treten gegeneinander an. Dabei bietet Ascaron die Möglichkeit an, Charaktere direkt auf dem Hersteller-Server zu speichern, damit die Spielwelt weitestgehend frei von Cheatern bleibt. Regelmäßige Updates, vielleicht auch diverse Spielwelt-Erweiterungen sollen **Sacred**-Fans dauerhaft ans Spiel binden. Wenn Sie nicht bis zum Februar 2004 warten wollen, dann schauen Sie doch mal auf www.ascaron.com vorbei. Man munkelt, die suchen derzeit nach Beta-Testern …

THOMAS WEISS



ERSTEINDRUCK

***Sacred** ist optisch kein Brad Pitt, klar. Aber dafür innerlich ein Domian: Es steuert sich einwandfrei, lässt viel Raum für taktische Möglichkeiten und Charakter-Ausbau. Ich freu mich drauf!*

THOMAS WEISS

Entwickler	Ascaron
Anbieter	Take 2
Termin	Februar 2004

Die sechs **Spielfiguren**



Gladiator

Der Gladiator übernimmt die Rolle des traditionellen Kämpfers: keinerlei Magie, dafür eine Faust, stark wie ein Truck. Ganz fernkampfunfähig ist der Gladiator übrigens nicht: Er schleudert seine Waffe auf Knopfdruck dem Feind entgegen.



Magier

Der Magier muss vollständig ohne Special Moves auskommen. Seine Gegner erledigt der Zauberer ausschließlich mittels Magie, zum Beispiel Wirbelwind, Feuerkreis oder Säurestrahl. Auch diverse Heilzauber gehören zum Repertoire.



Dunkelelf

Der Dunkelelf mag nicht so widerstandsfähig sein wie der Gladiator, aber er teilt mindestens so heftig aus. Seine Spezialität ist es, mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen. Er verfügt außerdem über die Fähigkeit, tödliche Elixiere zu werfen.



Waldelfe

Die Waldelfe ist besonders geschult im [Um]gang mit dem Bogen. Gegner erledigt s[ie] mit Pfeilen, die lähmen, ihr Ziel selber s[u]chen oder das Opfer zurückschleudern. Durch ihre Naturverbundenheit heilt si[ch] die Elfe in der Nähe von Bäumen.



Seraphim

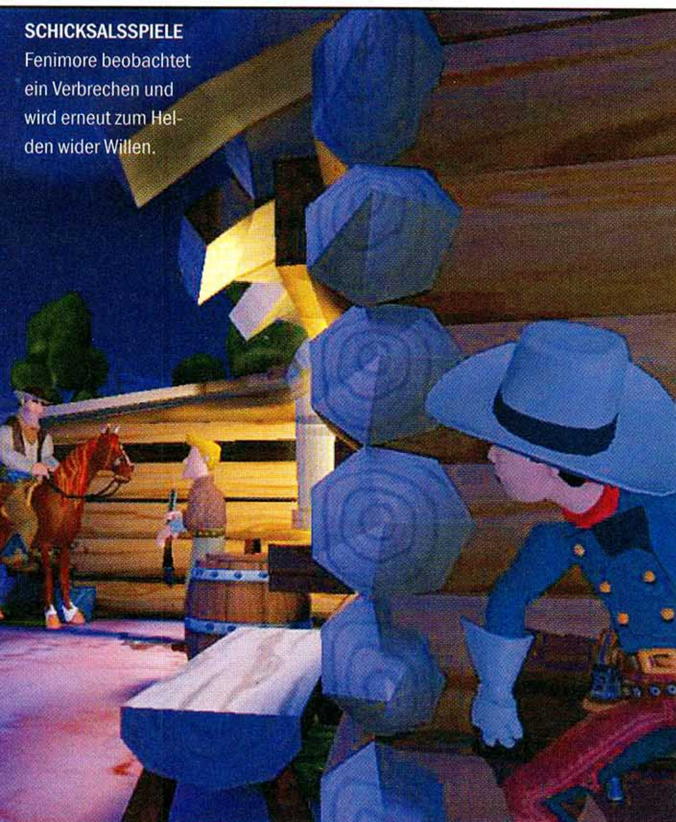
Die Seraphim stellt einen Mix aus Kämpfer und Zauberer da: Zuerst schwächt sie ihre Gegner mit Magie (zum Beispiel Erdbeben), anschließend hüpft sie in den Kampf und mutiert dort zu einer Art alles vernichtender Überschall-Rasenmäher.



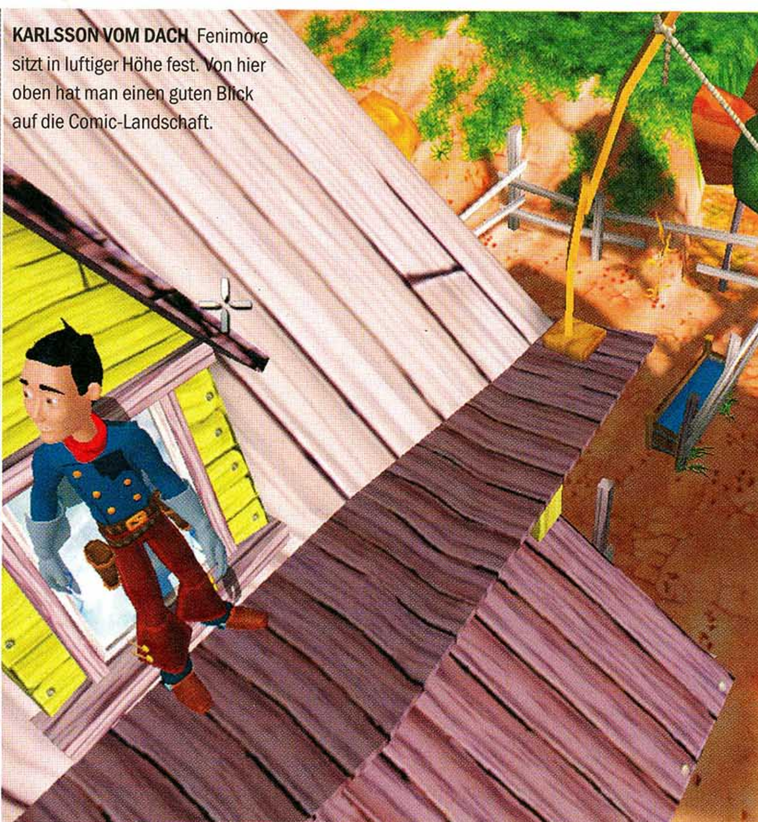
Vampir-Lady

Die Vampir-Lady ähnelt stark dem Totenbeschwörer aus **Diablo 2**: Sie beschwört Mitstreiter, zum Beispiel Wölfe, die anschließend an ihrer Seite kämpfen. Heilen darf sie sich auch: Mittels Blutbiss entzieht sie ihrem Opfer die Lebensenergie.

The Westerner



SCHICKSALSSPIELE Fenimore beobachtet ein Verbrechen und wird erneut zum Helden wider Willen.



KARLSSON VOM DACH Fenimore sitzt in luftiger Höhe fest. Von hier oben hat man einen guten Blick auf die Comic-Landschaft.

Im nigelnagelneuen Gewand wagt sich Tollpatsch-Cowboy Fillmore an sein zweites Abenteuer: **Westerner wird das erste 3D-Point&Click-Adventure.**



VORGÄNGER So sah der erste Teil aus: 3 Skulls of the Toltecs finden Sie als Vollversion auf CD oder DVD.

Fenimore Fillmore hat schon ein seltenes Talent: Irgendwie gerät er immer wieder in die gefährlichsten Abenteuer. Erst überrascht er in **3 Skulls of the Toltecs** (1996) drei Gauner bei einem Überfall und findet sich plötzlich inmitten einer spannenden Suche nach einem alten Indianerschatz wieder – nun scheint sich das Spiel zu wiederholen. Als Fenimore zufällig an der Barnister-Farm vorbeireitet, wird er Zeuge eines weiteren Verbrechens. Vier Schurken versuchen, die Familie Barnister von ihrem Land zu vertreiben. Unser Cowboy will sich heimlich davonschleichen, aber das geht gründlich schief: Er rennt gegen einen Kaktus, schreit laut auf und ist nach einer kurzen Schießerei schon wieder der unfreiwillige Held – die Gangster flüchten. Zum Dank lädt Hausherr Joe Barnister ihn zum Essen ein. Als Fenimore aufgrund einer allergischen Reaktion auf Artischocken erst am nächsten Morgen wieder aufwacht, sind seine Waffen verschwunden ...

Schwerpunkt Rätsel oder Action?

Nach dieser Introsequenz werden sich Adventure-Fans schnell zurechtfinden. **Westerner** orientiert sich nämlich trotz 3D-Grafik eindeutig an Point&Click-Adventures wie **Runaway**. Anders als beispielsweise in **Grim Fandango** bewegen Sie Ihren Charakter hier ausschließlich per Maus. Wenn Sie mit dem Mauszeiger etwas Interessantes wählen, werden je nach Art des Objekts Aktionen ausgeführt, etwa „Nehmen" oder „Benutzen". So liegt der klare Schwerpunkt auch auf Rätseln; die kleinen Actioneinlagen im Wildweststil – beispielsweise Tontaubenschießen – machen höchstens zwei Prozent des Spiels aus. Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger sind auch bei der Optik unverkennbar: Obwohl Fillmores zweites Abenteuer komplett in 3D ist, bleibt Entwickler Revistronic dem witzig überzeichneten Comic-Stil treu. **Westerner** wird rund 30 Charaktere in über 100 verschiedenen Schauplätzen umfassen und ungefähr 30 Stunden Knobelspaß bieten. Ein besonderes Schmankerl: Der erste Teil, **3 Skulls of the Toltecs**, liegt der aktuellen PC Games als Vollversion bei.



ERSTEINDRUCK

In Adventures ziehe ich reine Maussteuerung der Tastatur- oder Gamepad-Knobelei, wie etwa in ***Baphomets Fluch 3****, immer vor – ein Pluspunkt für* ***Westerner****. Auch die 3D-Szenarien im Comic-Stil des Vorgängers und die Charaktere im* ***Toy Story****-Format gefallen mir recht gut. Unbedingt den witzigen Vorgänger auf der Heft-DVD anspielen!* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Revistronic
Anbieter .... digital tainment pool
Termin .... Dezember 2003

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



Virtua Tennis 2

statt ~~59,99~~

20,-

Super Spielspaß zum Sensationspreis!

PlayStation 2 + EyeToy: Play +

statt ~~259,98~~

199,-

PlayStation 2 + Controller + EyeToy + Kamera

Xbox + Controller + Halo + Midtown Madness 3



Xbox + 2 Spiele

Gratis Zwei-Monats-Abo für Xbox Live!

statt ~~259,98~~

199,-

Nintendo GameCube + Controller

statt ~~199,99~~

99,-

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe!

www.mcmedia.de

McMEDIA-Weihnachtsprospekt Gültig vom 01.12.03 bis 15.01.04

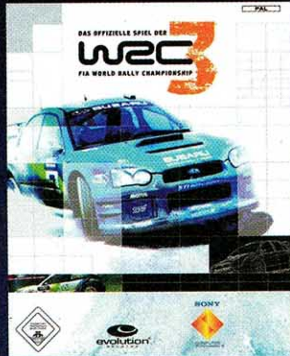
Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 4x umblättern



je 59,-



Ratchet & Clank 2
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 12 Jahren.

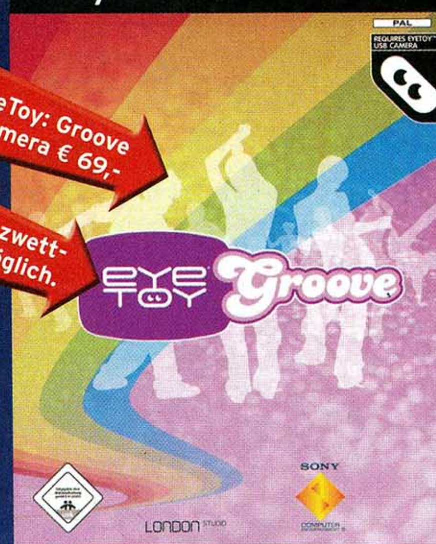


WRC 3
Rennspiel für PS2. USK:
Ohne Altersbeschränkung.



Ghosthunter
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

49,-



EyeToy: Groove
Tanzspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Sparen! statt ~~59,99~~

je 29,-

Gran Turismo 3 Platinum
Rennspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

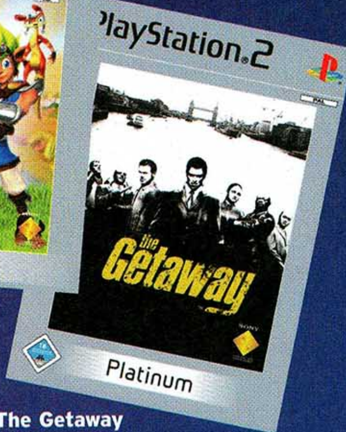




Kingdom Hearts Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Jak & Daxter Platinum
Action-Adventure für PS2. USK: Ohne Altersbeschränkung.

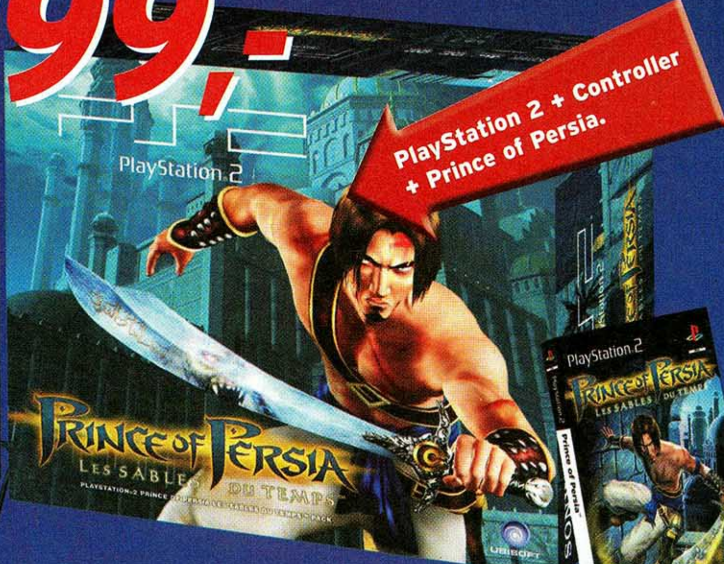


The Getaway Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

statt ~~259,98~~

199,-





PlayStation 2 + Prince of Persia
PlayStation 2 inkl. Controller und dem Top-Abenteuerspiel „Prince of Persia". USK: Ab 12 Jahren.



29,-

PS2 Memory Card 8MB
Auch in Blau und Rot erhältlich.



29,-

Analog Controller Dualshock 2 Schwarz
Auch in Blau und Rot erhältlich.

Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 3x umblättern

McMEDIA

39,99



Advance Music Player
MP3 Musikstücke auf GBA und GBA SP abspielen. 64 MB Speicherkapazität. Inhalt: Stereokopfhörer inkl. GBA SP Adapter, GBA Modul + USB Kabel und PC Software zum Verwalten der MP3 Musikstücke. Beim Kauf des Advance Music Player gibt's einen „Ergonomischen Griff" für GBA SP gratis dazu! Nur solange Vorrat reicht.

je 9,99



GBA SP Akku inkl. Deckel schwarz, silber, blau
Bis zu 18 Stunden Spielzeit. Ladezeit ca. 3 Stunden.

19,99



GBA SP Pack 1
Tragetasche + Lupe + Akku + 4-Spieler Linkkabel für Game Boy Advance SP.

Nintendo GBA SP Tasche blau, grau, braun
Offiziell lizenzierte Tasche zur Aufbewahrung des Game Boy Advance SP und Spielen.

je 9,99



6,99



Stereo Kopfhörer GBA SP
Spezieller GBA SP Adapter + langes Kopfhörerkabel im Lieferumfang enthalten.

39,99



Karaoke Party **RGB-Kabel (gratis!)**
Alles was man braucht für den totalen Karaoke-Spaß auf der PlayStation 2. Mit 2 hochwertigen Headsets und dem Karaoke Audio Mixer ist man bestens ausgestattet. Die enthaltene Karaoke DVD sorgt mit aktuellen Tophits von Pink, Robbie Williams, Beyonce Knowles, Justin Timberlake u.v.m. für die absolute Partystimmung. Beim Kauf des Karaoke Party gibt's ein RGB-Kabel für PS2 gratis dazu! Nur solange Vorrat reicht.

bigben interactive

19,99



Dance Mat
Tanzmatte für PS2 und PSone. Große Aktionsfläche (111 cm x 92 cm). 2 Meter langes Anschlusskabel.

19,99



Memory Card 16 MB MAX für PS2
Die Memory MAX 16 MB bietet doppelt soviel Speicherkapazität wie eine Standard Memory Card. Außerdem liegt eine erforderliche Boot-CD mit vielen Funktionen bei, unter anderem kann man EyeToy Videonachrichten versenden und Spielstände mit Freunden über das Internet tauschen.

49,99





V-Stand (gratis!)

Turbo Racer 2
Das Turbo Racer 2 ist das ergonomische Lenkrad für PlayStation 2, PSone und Xbox. Mit dem griffigen Lenkrad und den sportlich designten Pedalen hat man die volle Kontrolle und erlebt das Renngeschehen intensiver und realistischer als jemals zuvor. Beim Kauf des Turbo Racer 2 gibt's ein V-Stand für PS2 gratis dazu! Nur solange Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh!: Power Of Chaos – Yugi The Destiny „Limited Collector's Edition"
Das PC-Spiel zum beliebten Trading Card Game mit detailgenauer Nachbildung des Kartenspiel-Szenarios. Streng limitiert. Nur solange Vorrat reicht! USK: Ohne Altersbeschränkung.

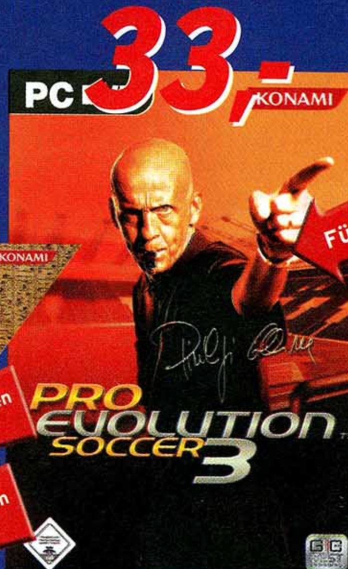
PC CD-ROM KONAMI
Yu-Gi-Oh! POWER OF CHAOS YUGI THE DESTINY Limited Collector's Edition

je 44,-

Inkl. 5 limitierten Spielkarten
Exkl. Verpackung im Yu-Gi-Oh! Design

KONAMI

33,-



Pro Evolution Soccer 3
Fußballspiel für PC.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Yu-Gi-Oh!: Dungeondice Monsters
Strategiespiel für Game Boy Advance. Kämpfe mit 80 bekannten Yu-Gi-Oh! Charakteren gegen über 100 Monsterarten. USK: Ohne Altersbeschränkung.



McMEDIA

Arctic Blue

Flame Red

Top-Zubehör für Game Boy Advance SP

je 129,-

Game Boy Advance SP
Jetzt wird das 32-Bit-Kraftpaket im coolen Metallic-Look noch attraktiver – in den brandneuen Farben Arctic Blue und Flame Red. Aber nicht nur optisch, sondern auch technisch ist der kompakte Handheld ein kleines Wunderwerk: Der aufklappbare Bildschirm mit integrierter Beleuchtung und eingebautem Li-Ion-Akku sorgt für stundenlangen Spielspaß. Der Game Boy Advance SP ist mit allen Game Boy-Spielen kompatibel!



Pokémon: Saphir-Edition, Rubin-Edition
Rollenspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.

je 39,99



Mario & Luigi
Rollenspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
Flippersimulation für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Jump & Run für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.

Nintendo

Sparen!

statt ~~59,99~~

je 29,-

Metroid Prime Players Choice
Actionspiel für GameCube. USK: Ab 12 Jahren.

Star Fox Players Choice
Action-Adventure für GameCube. USK: Ab 6 Jahren.

Super Mario Sunshine Players Choice
Jump & Run für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.

Mario Party 4 Players Choice
Party-Spiel für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.

50% gespart!

statt ~~199,99~~

99,-

Nintendo GameCube + Controller
Der größte Spielspaß aller Zeiten jetzt zum **Sensationspreis!** Lieferumfang: GameCube-Konsole, Controller, Scart-Kabel, Cinch-Adapter. Der GameCube lässt sich mit dem Game Boy Advance verlinken. Der GBA kann z. B. als Bildschirm oder als weiterer Controller genutzt werden. So entsteht für jeden Nintendo-Fan Spielspaß ohne Grenzen. Auch in Lila erhältlich.

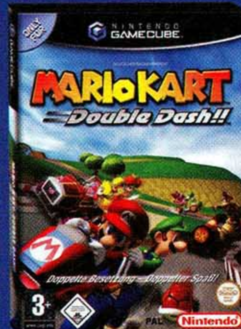
je 55,-



1080° Avalanche
Snowboard-Simulation für GameCube. USK: Ab 6 Jahren.



Mario Party 5
Party-Spiel für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 05.12.03.



Mario Kart: Double Dash!!
Fun-Racer für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.



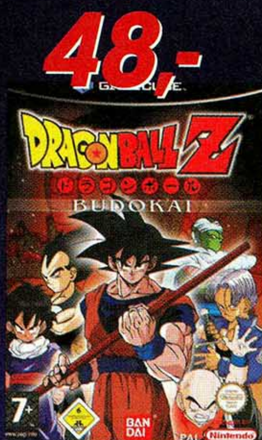
Gratis-Poster!

Mario Kart Double Dash Poster
Für die schnellsten Käufer gibt's passend zum Spiel ein cooles Mario Kart Poster von Nintendo gratis dazu! Nur solange der Vorrat reicht.

Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 2x umblättern

McMEDIA

48,-



Dragonball Z Budokai
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren.

58,-



Dragonball Z Budokai 2
Kampfspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

58,-



Mission: Impossible - Operation Surma
Actionspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,-
GBA € 48,-. USK: Ab 12 Jahren.

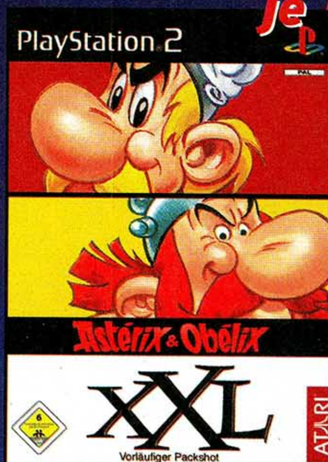
Sparen!
statt 39,99
nur 14,99



Unreal Tournament 2003
Actionspiel für PC.
USK: Ab 16 Jahren.

ATARI

je 48,-



Asterix & Obelix XXL
Jump & Run für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



Kya - Dark Lineage
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

je 48,-



Beyblade -
Super Tournament Battle
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren.



Beyblade -
Ultimate Blader Jam
Actionspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.

58,-



Terminator 3: Rebellion der Maschinen
Actionspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,-.
USK: Ab 16 Jahren. Für Game Boy Advance € 48,-. USK: Ab 6 Jahren.

48,-



Terminator 3: Krieg der Maschinen
Actionspiel für PC.
USK: Ab 16 Jahren.

Sparen!
statt 49,99
nur 29,99



Enter the Matrix
Actionspiel für PC.
USK: Ab 16 Jahren.





Wer wird Millionär - 4. Edition
Quizspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung. Auch als Sport-Edition erhältlich.



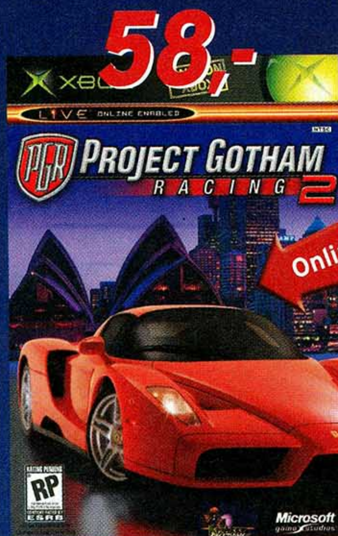
Legacy of Kain: Defiance
Actionspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,- PC 45,-. USK: Ab 16 Jahren. Erhältlich ab Januar 2004.

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND GMBH



Robin Hood: Defender of the Crown
Actionspiel für PS2 und Xbox. USK: Ab 6 Jahren.

CAPCOM



Projekt Gotham Racing 2
Rennspiel für Xbox.
USK: Ab 6 Jahren.

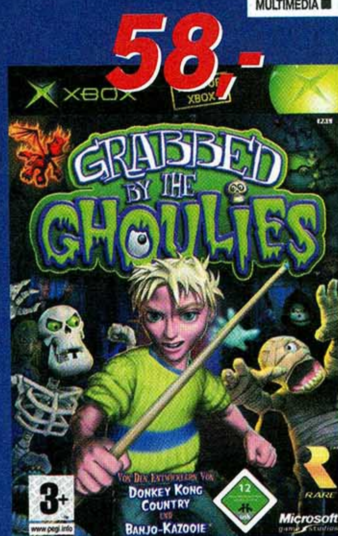
NBG MULTIMEDIA



Microsoft Xbox Konsole + Halo + Midtown Madness 3
Xbox Konsole inkl. 2 Spiele und 1 Controller.
Im Set enthalten ist das Top-Actionspiel „Halo" (USK: Ab 16 Jahren) und das beliebte Rennspiel „Midtown Madness 3" (USK: Ab 6 Jahren).

55,-

Dino Crisis 3
Survival Horror für Xbox. USK: Ab 12 Jahren.



Grabbed By The Ghoulies
Action-Adventure für Xbox.
USK: Ab 12 Jahren.



Amped 2
Snowboard-Simulation für Xbox.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Top-Demo zu Silent Storm!

Top-Trailer zu Half-Life 2, Max Payne 2, Call of Duty, Need for Speed: Underground u.v.m.



Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „SILENT STORM". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Voll gepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores! HOL SIE DIR: Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!



Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 1x umblättern

TEST

Petra Maueröder pm@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Spellforce, Fußballmanager 2004, Dungeon Siege
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, C&C-Serie, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Genügend Zeit für Spellforce
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Dungeon Siege: Legends of Aranna
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Chicago 1930

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Against Rome, Korea: Forgotten Conflict
MULTIPLAYER-FAVORIT: Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: Falcon 4, Populous, Hearts of Iron
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Victoria
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Against Rome
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Pax Romana

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: NfS: Underground, Spellforce
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Gunbound
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Prince of Persia: Sands of Time
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Baphomets Fluch 3

Dirk Gooding dg@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Planetside, Knights of the Old Republic
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Planetside, Medieval: Total War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Against Rome
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War of the Ring

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das erneute Durchspielen von KOTOR
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Contract Jack
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War of the Ring

David Bergmann db@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle: Stunde Null, NfS: Underground, Spellforce
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 3, Spellforce, C&C Generäle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den Winterurlaub
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Simpsons: Hit & Run
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War of the Ring

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: NfS: Underground, Uru
MULTIPLAYER-FAVORIT: Live for Speed
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Uru
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Outlaw Golf

Harald Wagner hw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Prince of Persia: Sands of Time
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: In Memoriam

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: 128; Internet: 128; 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

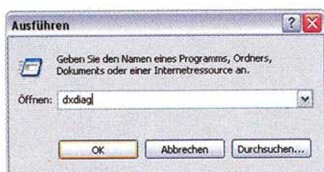
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:

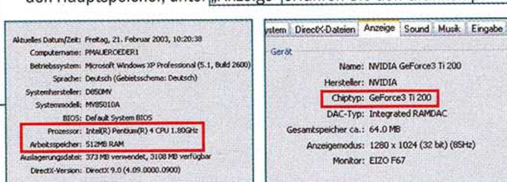
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:

Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.



In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

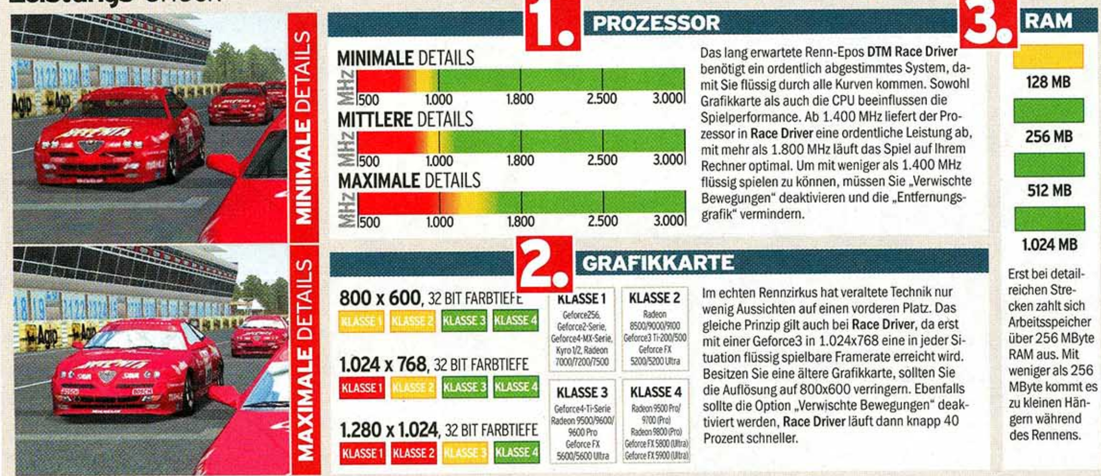
PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 – DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2 – DIE STANDARD-KARTEN** Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 – DIE PROFI-LIGA Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4 – DIE HIGH-END-PLATINEN** Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro Radeon 9800/9800 Pro Geforce FX 5800/5800 Ultra Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

Spellforce: The Order of Dawn







Der heiß ersehnte Genremix Spellforce kommt: **pünktlich, umfangreich und voll gestopft mit frischen Ideen.**



MÄCHTIG Zusammen mit menschlichen Truppen und dem Greifenreiter überraschen wir die Orks.

Das Fantasyreich Nortander, gelegen im Lande Eo, teilt das Schicksal von Mittelerde und anderen gebeutelten Märchenstaaten: Wenn die Bäume am prächtigsten grünen, Zwerge und Elfen sich nach langem Zwist endlich gute Nacht sagen, dann geht in absehbarer Zeit mit Sicherheit alles den Bach runter. Nach einem jahrelangen Krieg sind vom ehemals prächtigen Nortander nur noch 22 Eilande übrig geblieben, die nun über die Weltmeere treiben – verbunden durch magische Portale. Doch kaum grünen die Bäume wieder, wird Nortander abermals zum Lande, dem die Schatten drohen. Aber die Sagen künden auch hier den einen Helden an, der das Böse vertreiben und der Welt den Frieden schenken wird – Ihr Auftritt in **Spellforce**, einem ambitionierten Genremix zwischen Echtzeit-Strategie und Rollenspiel, der Sie zum strahlenden Retter der tolkienesken Fantasywelt macht und Ihnen ganz nebenbei den Schlaf rauben sowie Ihren Freundeskreis in den Nebel der Vergessenheit hüllen wird.

Charakterstarke Geburtshilfe

Doch bevor das Abenteuer beginnt, müssen Sie Ihr Alter Ego erstellen. Zwar können Sie aus drei fabrikneuen Charakteren wählen, echte Abenteurer hantieren jedoch gerne mit Charakterwerten und klicken sich deshalb den individuellen Avatar zusammen. Nach kosmetischen Feinheiten wie Geschlecht und Gesichtsform geht es ans Eingemachte. Insgesamt sieben Charakterwerte von Stärke über Intelligenz bis zu Charisma definieren den individuellen Weltenretter, sieben weitere Fertigkeiten wie „Leichte Kriegskunst" oder „Elementarmagie" sorgen für das nötige Feintuning. Kampflustige Naturen investieren vor allem in Stärke und Geschicklichkeit, um den fiesen Schergen ordentlich eins vor den Latz knallen zu können. Angehende Zauberkünstler drücken dagegen am besten erst einmal die Schulbank, um mit Intelligenz und Weisheit aufzutrumpfen – das garantiert ausreichende Mana-Vorräte. Diese können Sie gut gebrauchen, denn **Spellforce** bietet von simplen Heilzaubern über Elementarmagie mit Feuer- und Eiszaubern bis hin zur Beschwörung tierischer und dämonischer Helfer ein reichhaltiges Sortiment an Zaubersprüchen. Die überlegte Verteilung ist wichtig und entscheidet, ob Sie bestimmte Rüstungen tragen oder Waffen verwenden können. Sollten Sie später feststellen, dass Ihrem schwächlichen Magier die todschicke und sündhaft teure Robe in angesagtem Mintgrün partout nicht passt oder Sie Ihrem stumpfsinnigen Barbaren gerne ein paar Zaubersprüche beibringen würden, müssen Sie Ihren Schützling jedoch nicht gleich in Rente schicken. Mit jedem Levelaufstieg bauen Sie bereits erlernte Fertigkeiten aus oder erlernen neue. Bis die Heroen ab dem maximalen Wert von Level 40 keine Lust mehr aufs Studium haben, bleibt genug Zeit für eventuelle Korrekturen.

Packesel gesucht

Ist diese Hürde schließlich genommen, stürzen Sie sich ohne weitere Umwege ins Abenteuer. Ein Ehrfurcht einflößender Magier namens Rohen beschwört Sie an einem Portal herbei und eröffnet Ihnen nonchalant, dass Sie die noch unbekannten finsteren Mächte bezwingen sollen. Sie fügen sich brav dem offenbarten Schicksal und machen Ihre ersten Schritte in der Fantasy-Welt. Dabei begegnen Sie prompt den ersten Gegnern, die Ihnen ans Leder wollen: krächzende Goblins und kleine Spinnen, die Ihr Held im Handumdrehen niederstreckt. Die erste Gelegenheit, den akuten Ausrüstungsnotstand des Strahlemanns zu beheben, der nur das besitzt, was er am Leibe trägt. Viele Gegner hinterlassen einen von insgesamt über 350 Gegenständen – Rüstungen, Hel-

Die **Menschen**

Die Menschen sind die Allround-Rasse der Spellforce-Völker. Sie besitzen fähige Nahkämpfer und bilden mit gesammelten Aria-Vorräten starke Mentalmagier aus.



Pro:
- Effektiver Eisenabbau
- Starke Nahkämpfer
- Sehr ertragreiche Agrarwirtschaft

Contra:
- Große Gebäude
- Schwache Verteidigungsstellungen

Das hat **sonst keiner**


Das Fantasy-Hospital heilt alle verletzten Einheiten, die sich im Umkreis aufhalten.


Eigentlich ist der Kleriker als Sanitäter unterwegs, zur Not schlägt er aber auch mit einer Eisenkeule zu.


Paladine gehören zu den stärksten Nahkämpfern aller Rassen – dank Upgrade sogar mit Feuerschwert.


Mit seiner mächtigen Mentalmagie durchdringt der Mentalist selbst die stärkste Panzerung.


Der **Titan**
Richtig fliegen kann der Greifenreiter zwar nicht, dafür hackt er mit seinem Schnabel kräftig zu.

Die **Elfen**

Das naturverbundene Völkchen errichtet schmucke Holzbauten und erntet als einzige helle Rasse Lenya-Pflanzen. Ihre Bogenschützinnen sind im ganzen Land gefürchtet.



Pro:
- Schneller Holzabbau
- Starke Fernkämpfer
- Gute Verteidigung

Contra:
- Schwache Nahkämpfer
- Lange Bauzeiten

Das hat **sonst keiner**



Dem Meisterholzfäller macht niemand was vor. Keine andere Rasse rodet schneller ganze Waldstriche.



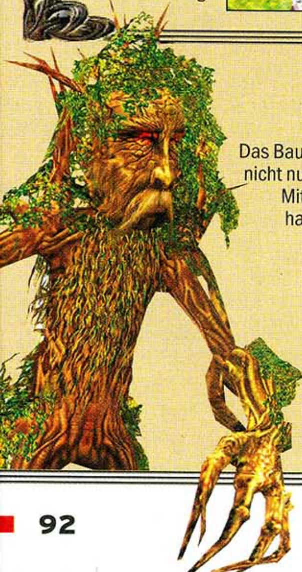
Die Windschützen sind die stärksten Fernkämpfer in Nortander. Mit ihren Eispfeilen frieren sie Gegner kurzzeitig ein.



Die Hüterinnen sind zwar die besten Nahkämpfer der Elfen, dennoch bedeutend schwächer als etwa die Paladine.



Ähnlich wie die Windschützen lassen die Eismagierinnen die Feinde erstarren und ebnen so anderen Truppen den Weg.



Der **Titan**

Das Baumwesen erinnert nicht nur an die Ents aus Mittelerde, sondern haut auch genauso kräftig drauf.



HARTER BROCKEN Die mitgebrachten Zwerge helfen unserem Helden im Kampf gegen einen Steingolem.

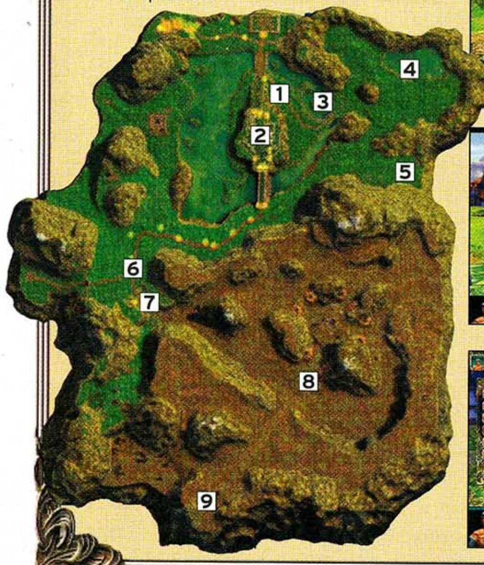
me, Äxte, magische Ringe oder anderen Krimskrams. Die Habseligkeiten werden im Inventar verstaut, wo sie bald Gesellschaft bekommen. Vor allem in späteren Missionen klauben Sie auf einer einzigen Insel mehrere Dutzend Objekte auf, die mangels Filterfunktion alle unsortiert in Ihre Taschen gestopft werden. Wer hier nicht regelmäßig für Ordnung sorgt, verliert schnell den Überblick. Zwar ist das Inventar überdimensional großzügig und bietet Platz für sage und schreibe 2.000 Gegenstände, dennoch sollten Sie regelmäßig freie Händler aufsuchen, um überflüssige Besitztümer zu verkaufen.

Hilfe bei jedem Problem

In den ersten Spielminuten mutet **Spellforce** wie ein reinrassiges Action-Rollenspiel an. Dieser Eindruck ändert sich auch nicht so schnell, denn schon bald treffen Sie die ersten NPCs. Schwebt über deren Köpfen eine Goldmünze, so haben Sie Händler vor sich, die Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche feilbieten. Interessanter wird's, wenn über NPC-Köpfen Fragezeichen rotieren. Das signalisiert kleine

So spielt sich Spellforce

Die **Spellforce**-Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel zu beschreiben, fällt zugegebenermaßen schwer. Deshalb lassen wir Bilder sprechen.





Nachdem wir die Inselwelt betreten haben, aktivieren wir zunächst einen der Seelenfelsen, die auf allen Welten verteilt sind. Ihr Held kann sich von einem Felsen zum nächsten teleportieren – auch weltenübergreifend. Sollte Ihr Held fallen, so startet er oder sie am zuletzt aktivierten Stein.



Nachdem wir in der Stadt angekommen sind, informiert uns ein Lord über die Lage. Ein Hauptmann und die letzten verbliebenen Truppen versuchen verzweifelt, einen Pass vor einfallenden Untoten zu sichern – ohne unsere Unterstützung ein aussichtsloses Unterfangen.



Ein kurzer Blick auf das Runenbord – wir haben die benötigte Rune, um am nahe gelegenen Monument Elfenarbeiter zu beschwören.


GLÜHEND Zaubersprüche und magische Auren füllen den Bildschirm in späteren Missionen mit einem Effektfeuerwerk.

und große Quests, die Sie zusätzlich zur eigentlichen Storyline lösen können. Während Sie in einfacheren Aufgaben lediglich Gegenstände innerhalb der gleichen Inselwelt aufspüren müssen, erstrecken sich verzwicktere Quests über mehrere Gebiete. So wartet eine Händlerin vergebens auf eine eilige Arzneimittel-Lieferung und bittet Sie, den Kurierdienst ausfindig zu machen. Das tun Sie zwei Inselwelten später. Doch der schwächliche Kaufmann musste seine Lieferung in einer anderen Welt zurücklassen, als er überraschend angegriffen wurde. Also bezahlen Sie ihn mit einem Edelstein und erhalten die Kombination für das mittelalterliche Sicherheitsschloss der Truhe. Nachdem Sie diese schließlich ausfindig gemacht haben, reisen Sie zur Händlerin und erfüllen den Auftrag.

Kratzer im Lack

Was eigentlich recht einfach wäre, wird durch kleinere Designmängel unnötig erschwert. So gibt es zwar ein Journal, das angenommene Quests protokolliert, doch hier erfahren Sie nicht immer, in welcher Welt sich wel-


4 So zügig wie möglich errichten wir eine Basis. Im Falle der Elfen kann man nie genug Arbeiter haben, da die Spitzohren mit dem gehackten Holz nicht gerade sparsam umgehen. Schnell bilden wir einige Bogenschützen aus.


5 Für stärkere Elfen-Einheiten benötigen wir Eisen, das die Damen nicht abbauen wollen. Also erkunden wir mit unserem Helden die Karte und plündern diverse Vorposten der Untoten und stibitzen deren Vorräte.


6 Am Schauplatz des Geschehens angekommen, dankt uns der Hauptmann zwar für die schnelle Hilfe, ist jedoch skeptisch, ob Elfen seinen Kriegern überhaupt helfen können. Der wird sich noch wundern ...


7 Der Angriff beginnt, unsere Bogenschützinnen sind auf den Wällen postiert. Nachdem die erste Welle der Untoten problemlos geschlagen ist, geht es wieder ans Ausbilden neuer Truppen – die Schlacht ist noch lange nicht gewonnen.


8 Schließlich scheint die Gefahr gebannt und wir stoßen ins Feindesland vor. Zusammen mit den verbliebenen Truppen beseitigen wir die Basen der Untoten.


9 Nach getaner Arbeit und entsprechender Entlohnung begeben wir uns zum nahe gelegenen Portal und setzen unsere Reise fort. Es gilt noch viele andere Länder zu retten.

Die **Trolle**

Die Trolle setzen auf pure Muskelkraft und halten nichts von Zauberei. Dafür sind sie wahre Meister im Abbau von Stein und Eisen.



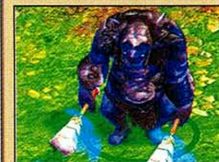
Pro:
- Starke Nahkämpfer
- Gute Verteidigungsstellung

Contra:
- Schleppende Nahrungsbeschaffung
- Kaum Magie

Das hat **sonst keiner**


Andere Rassen pflücken Beeren oder erlegen Rehe – die Trolle sammeln zusätzlich Gerippe gefallener Abenteurer.


Nachdem sein Kriegsgebrüll die Gegner gelähmt hat, setzt der Champion mit einem mächtigen Hammer nach.


Mit zwei Keulen und einer starken Rüstung sind die Zerstörer meist siegessicher – und behalten oft genug Recht.


Wenig Hirn, viel Muskeln. Die Zermalmer nehmen feindliche Basen in Windeseile auseinander.

Der **Titan**

Dieser Zyklop verbreitet bereits bei Sichtkontakt Angst und Schrecken unter den Feinden.



Die **Zwerge**

Die mächtigen Steinbauten ihrer Basen lassen keinen Zweifel daran aufkommen, dass die Zwerge die besten Minenarbeiter sind.



Pro:
- Effektiver Stein- und Eisenabbau
- Stark im Nahkampf

Contra:
- Keine Verteidigungsanlagen
- Lange Bauzeiten

Das hat **sonst keiner**



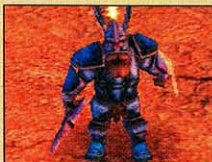
Hinter dem mächtigen Mauerwerk schlummert das gesamte Wissen der Zwerge. Hier werden Kampfpriester ausgebildet.



Die kräftig gepanzerten Verteidiger müssen das Fehlen der Verteidigungsstellungen unter Einsatz ihres Lebens kompensieren.



Mit kräftigen Rammböcken zerlegen die Zerstörer im Nu jedes Bauwerk.



Sofern Sie genügend Mondsilber sammeln können, steht Ihnen mit Elite-Kämpfern eine der stärksten Nahkampfeinheiten zur Verfügung.

Der **Titan**



Ein Steingolem mit Amboss anstelle einer rechten Hand. Dieses Ungetüm sieht nicht nur monströs aus, es IST auch monströs.

Der **Wunschzettel**

Keine Frage - **Spellforce** ist nicht nur ein fantastisches, sondern vermutlich auch das innovativste Spiel seit langem. Dennoch trüben kleine Mankos, die sich mit einem Patch beheben ließen, den Gesamteindruck. Das wünscht sich PC Games von den Entwicklern:



Weniger Wanderwege
Sacred macht's vor: Um mühelos längere Strecken zu überwinden, schwingt sich der Held auf ein Pferd. Ein flottes Pony käme auch den **Spellforce**-Recken gerade recht, denn wenn diese mal wieder eine komplette Inselwelt überqueren müssen, um zur nächsten Quest zu gelangen, können Sie ruhigen Gewissens eine Kaffeepause einlegen.

Übersichtlicheres Inventar
Elektronische Postfächer sichern Sie mit Spamfiltern – doch was tut man bei **Spellforce** gegen die Überflutung des eigenen Inventars? Eine Sortierfunktion würde Ordnung im Wirrwarr aus Rüstungen, Schwertern und Edelsteinen schaffen.

Dauerhaft aufgedeckte Karten
An Heldenmonumenten zaubern Sie Bogenschützen, Kämpfer und Magier herbei – doch wo bekommen Sie den Kartographen her, der endlich dafür sorgt, dass bereits erkundete Gebiete auch aufgeklärt bleiben?

Mehr Informationen im Quest-Journal
Eine Telefonauskunft wäre die perfekte Geschäftsidee im Lande Nortander. Damit ließen sich lückenhafte Journal-Informationen bezüglich des Aufenthaltsortes diverser Personen verschmerzen. So laufen Sie sich ein ums andere Mal die Hacken wund.

Verhaltensweisen für Truppen
Ihre Ork-Truppen kratzen sich nicht am Allerwertesten und sogar die Trolle benehmen sich anständig – eine Benimmschule haben Ihre Untertanen also besucht, dafür aber offensichtlich die Militärakademie geschwänzt, denn Verhaltensweisen für defensives oder aggressives Verhalten dürfen Sie Ihnen nicht zuweisen. Das führt im Kampf zu unnötiger Hektik, wenn Ihre Truppen beispielsweise lieber keilen als heilen.

cher Charakter aufhält. Getreu dem Motto „Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Beinen" suchen Sie sich des Öfteren einen Wolf, wenn das Namensgedächtnis versagt und handschriftliche Notizen fehlen. Ein weiterer Stein wird Ihnen auf der Minimap in den Weg gelegt: Selbst wenn Sie eine Inselwelt bereits bewältigt haben, bleibt die Übersichtskarte schwarz, wenn Sie zurückkehren. Nur wer die ungefähre Position der Zielperson weiß, kommt um zeitraubende Fußmärsche herum. Zwar lassen sich die Karten dank realistisch berechneter Sichtlinien recht zügig aufklären, sofern Sie höher gelegene Stellen ausfindig machen können, dennoch zieht sich das Spiel oftmals unnötig in die Länge. Besonders ärgerlich: Wird das Spiel beendet und später der letzte Spielstand geladen, ist auch die aktuelle Welt wieder in Dunkelheit getaucht. Ebenfalls irritierend: Haben Sie eine Quest gelöst, bleibt das Fragezeichen über dem Kopf des Auftraggebers oftmals erhalten. Solche kleinen Mankos will Entwickler Phenomic mit einem Patch beheben, der kurz nach Release erscheinen soll.

Du bist nicht allein

Neben Goldmünzen und Fragezeichen rotieren über vielen Köpfen auch noch Ausrufezeichen. Solche Charaktere sind Teil der allumspannenden Hintergrundgeschichte, die Sie in einer epischen Erzählung über alle 22 Inselwelten führt. Meistens begegnen Sie Lords, Prinzen oder Generälen, die ihr jeweiliges Reich mit letzter Kraft gegen eine dämonische Übermacht verteidigen müssen und Sie um Hilfe bitten. Insgesamt treffen Sie im Spiel auf über 30 feindliche Rassen vom Troll über Steinwesen und Skelette bis hin zu Feuer speienden Drachen. Da selbst der stärkste Held nicht allein gegen die aufgebotenen Gegnermassen bestehen kann, benötigen Sie Verstärkung. Im Verlauf des Spiels erhalten, finden oder erstehen Sie zu diesem Zweck verschiedene Runen. Mit diesen beschwören Sie an Heldenmonumenten je nach Erfahrungsstufe Ihres Charakters bis zu fünf tapfere Helferlein herbei, die Sie aus Ihrem Inventar einkleiden und ausstatten. Für größere Aufgaben benötigen Sie Aufbau-Runen, mit denen Sie sich eine von sechs Rassen untertan machen: Menschen, Elfen und Zwerge als helle sowie Orks, Trolle und Nachtelfen als dunkle Völker. Wenn Sie eine oder meh-

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Die Zauberkraft, die Schlaflosigkeit schafft: Spellforce ist das Strategiespiel des Jahres!

Die goldene Wandernadel hab ich mir redlich verdient: Von den 100 Spielstunden, die man mit **Spellforce** bis zum Abspann locker verbringt, entfallen geschätzte 25 Prozent aufs Wandern durchs Gehölz, um Utensilien und Nachrichten zu überbringen – immer in der Hoffnung, dass sich alle Empfänger an die Regel „Don't kill the Messenger" halten. Klar wird man mit postkartenreifen Panorama-Ansichten belohnt, die sich regelmäßig für die PC-Games-Rubrik „Pixelpracht" qualifizieren würden, aber ein, zwei mehr Teleporter pro Karte hätten nicht geschadet. **Spellforce** packt mich mit seiner unwiderstehlichen Mischung aus Quests, Charakter-Pflege, Aufbau-Phasen, Schlachten und Fantasy-Flair powered by **Der Herr der Ringe**. Einzig der Multiplayer-Modus fällt gnadenlos ab – gegenüber **Warcraft 3** ohnehin, aber auch gegenüber der herausragenden Grafik, der herausragenden Musik, der herausragenden Bedienung und dem herausragenden Spielspaß der Kampagne.



KAFFEEKLATSCH Rollenspieltypisch führen Sie mitunter ausufernde Gespräche mit NPCs.

rere Runen gefunden haben, können Sie an entsprechenden Monumenten Arbeiter der jeweiligen Rasse produzieren. Ab jetzt spielt sich **Spellforce** wie ein Echtzeit-Strategiespiel – Gebäude errichten, Einheiten produzieren, Ressourcen sammeln. Davon gibt es in **Spellforce** insgesamt sieben: Stein, Holz, Eisen, Mondsilber, Lenya, Aria und Nahrung. Hier werden die **Siedler**-Wurzeln von **Spellforce**-Designer Volker Wertich deutlich, denn die Wirtschaftskreisläufe sind wesentlich komplexer als in anderen Vertretern des Genres. Die Menschen beispielsweise nutzen mit Getreide- sowie Rinderfarmen, Jagd- und Fischerhütten diverse Gebäude für den Nahrungsanbau, dessen Ertrag sich durch ein Nahrungslager noch weiter steigern lässt. Darüber hinaus besitzt jede Rasse drei unterschiedlich große Hauptgebäude, die Sie alle bauen müssen, um alle Möglichkeiten auszureizen. Durch die Flut der Gebäude wirkt der Aufbaupart stellenweise arg gestreckt.

Kooperative Koexistenzen

Allerdings bauen nicht alle Rassen alle Rohstoffe ab. So lassen sich Elfen beispielsweise gar nicht für Minenarbeit begeistern, während sie wahre Meister im Holzhacken sind. Ganz anders die Zwerge, die Wälder zwar unberührt lassen, dafür aber keinem Steinbruch widerstehen können. Verschiedene Einheiten der Elfen, etwa die Hüterinnen, benötigen allerdings auch Eisen. Was zunächst unlösbar scheint, gehört zum Spielprinzip von **Spellforce**. Auf den meisten Inselwelten siedeln Sie – entsprechende Monumente vorausgesetzt – mit verschiedenen Rassen gleichzeitig und schöpfen aus einem gemeinsamen Rohstoffpool. Ebenfalls neu: Einheiten werden nicht in Kasernen ausgebildet, sondern am gleichen Monument wie die Arbeiter beschworen, sobald die nötigen Voraussetzungen (spezielle Gebäude oder gesammelte Rohstoffe) erfüllt sind. Nachdem Sie ausreichend Truppen ausgehoben und vielleicht noch mit einem Titanen – eine mächtige Kreatur, ähnlich dem Schützling des **Black & White**-Spielers – verstärkt haben, ziehen Sie in die Schlacht. Verschiedene Truppenteile können Sie nun in eigenen Gruppierungen zusammenfassen und diesen Formationen zuweisen. Da Sie größtenteils Massenschlachten von Helms Klamm'schen Ausmaßen bestrei-

Der Mehrspielermodus

Mit zähem Aufbaupart scheitert Spellforce an Warcraft 3

Im Mehrspielermodus von **Spellforce** toben sich bis zu acht Spieler auf zehn Karten aus. Doch bevor Sie wirklich toben dürfen, müssen Sie erst einmal aufbauen – und das ist zeitintensiv. Gerade im Wettstreit mit menschlichen Mitspielern fällt der träge Aufbaupart negativ auf, zumal Sie stets mit mindestens zwei Rassen arbeiten müssen, um alle Rohstoffe abbauen zu können. Darüber hinaus gibt es nur einen Spielmodus (Deathmatch) und lediglich vorgefertigte Helden. Multiplayerfans mit Vorliebe für Fantasy kommen auch weiterhin an **Warcraft 3** nicht vorbei.



Die Orks

Was der hellen Seite die Menschen sind der dunklen die Orks – echte Allroundkünstler, die schwer zu schlagen sind.



Pro:
- Starker Titan
- Ertragreiche Agrarwirtschaft
- Starke Nahkämpfer

Contra:
- Schwache Fernkämpfer
- Lange Bauzeiten

Das hat sonst keiner


Die biestigen Orks spielen gerne mit dem Feuer. Um die Elementarmagier beschwören zu können, benötigen Sie allerdings dieses Blutheiligtum.


Der Trommler erhöht die Moral Ihrer Truppen und schwächt die gegnerische Armee.


Sobald die Feinde die schmetternden Hörner vernehmen, sind sie wie gelähmt und somit leichte Beute.


Mit fester Rüstung und kräftiger Waffe bilden die Veteranen die Speerspitze der Ork-Armee.

Der Titan


Die Orks schicken einen glühenden Balrog in den Kampf, der viel einsteckt und kräftig austeilt.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Einzelspielermodus über 22 Inselwelten
- 14 Mehrspielerkarten
- Sechs unterschiedliche Völker
- Über 30 feindliche Rassen
- Erweiterte Krass-Engine
- 350 Ausrüstungsgegenstände

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Warcraft 3, Diablo 2, Dungeon Siege, Knightshift
Entwickler:	Phenomic
Vom gleichen Entwickler:	Spellforce ist Phenomics Erstlingswerk
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21
Telefon des Publishers:	06102-81680
Offizielle Website:	http://www.spellforce.de
Website des Publishers:	http://www.jowood.de
Website des Entwicklers:	http://www.phenomic.de
Beste Fansite:	http://www.planetspellforce.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0700-227877678 (Mo, Di, Do und Fr, 12 bis 16 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	28.11.2003
Preis lt. Hersteller:	€ 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, 42-seitiges Handbuch, Techtree, Kalender
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Im Wettbewerb

	Warcraft 3	Dungeon Siege	Spellforce
GRAFIK	**88**	**82**	**91**
Detailreichtum Spielwelt	89	86	90
Detailreichtum Objekte	90	84	92
Vielfalt der Spielwelt	91	84	89
Animation der Objekte	92	82	90
Effekte	90	84	91
SOUND	**91**	**84**	**86**
Musik	92	85	87
Soundeffekte	87	86	84
Stimmen/Kommentar	88	81	83
STEUERUNG	**90**	**90**	**91**
Bedienungskomfort/Navigation	90	92	91
Präzision der Steuerung	90	88	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	87	89
ATMOSPHÄRE	**90**	**91**	**90**
Spannung/Überraschungen	90	83	90
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	80
Story/Dialoge/Kommentare	88	73	88
Inszenierung	90	87	87
SPIELDESIGN	**90**	**87**	**92**
Komplexität/Spieltiefe	90	75	93
Einsteigerfreundlichkeit	82	93	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	89	83
Verhalten der Computerfiguren	83	86	78
Innovation	88	80	93
MEHRSPIELERMODUS	**93**	**82**	**70**
Abwechslung der Spielmodi	70	80	20
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	78	70
Einstellungsmöglichkeiten	90	77	20
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 06/02	PCG 01/04
WERTUNG:	**92**	**88**	**90**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Detailreiche Fantasywelt
- + Enorme Weitsicht in der 3rd-Person-Perspektive
- + Geniale Effekte
- − Sehr rechenintensiv

Sound
- + Alle Dialoge vertont
- + Atmosphärische Soundkulisse (Vogelzwitschern etc.)

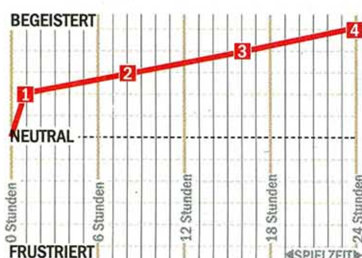
Steuerung
- + Hält sich an Echtzeit-Standards
- + Komfortables Click&Fight-System

Atmosphäre
- + Komplette Fantasywelt mit eigenen Sagen
- + Mystische Hintergrundgeschichte

Spieldesign
- + Zugänglicher Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel
- + Äußerst umfangreich mit einer Spielzeit von über 100 Stunden
- − Oftmals lange Laufwege
- − Fehlende Informationen im Quest-Journal

Mehrspielermodus
- − Lediglich ein Spielmodus
- − Zäher Aufbaupart

Motivationskurve





1 Nachdem Sie das Tutorial mit dem Spiel vertraut gemacht hat, beginnt das Abenteuer.

2 Der innovative Genremix Spellforce geht in Fleisch und Blut über – die Quests motivieren.

3 Über zehn Stunden für die ersten Inselwelten?! Jetzt sollten Sie aber wirklich ins Bett gehen.

4 Der Charakter gewinnt an Erfahrung, neue Rassen werden spielbar – Spellforce lässt Sie nicht mehr los.

Leistungs-Check

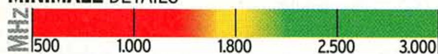
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

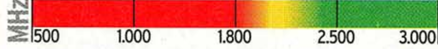
MINIMALE DETAILS



MITTLERE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



Auch der Hauptprozessor übernimmt eine wichtige Rolle bei der Darstellung der detaillierten Spielwelt von **Spellforce**. Besonders für Gefechte mit vielen Figuren gleichzeitig oder große Siedlungen brauchen Sie eine schnelle CPU mit 2.400 MHz. Bei einem Prozessor mit weniger als 2.000 MHz setzen Sie die Einstellung „Decorative Objects" herunter. Wer häufig in der Verfolgerperspektive spielt und eine CPU mit weniger als 2.200 MHz sein Eigen nennt, sollte zudem die Sichtweite über den Schieberegler „Third person perspective" herunterregeln.

RAM

- 128 MB (Unzumutbar)
- 256 MB (Unzumutbar)
- 512 MB (Optimal)
- 1.024 MB (Optimal)

Bei 256 MByte Speicher kommt es gerade zu Beginn eines Levels zu starkem Bildruckeln. Mit 512 MByte sind Sie dagegen auf der sicheren Seite.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Unzumutbar), KLASSE 2 (Unzumutbar), KLASSE 3 (Akzeptabel), KLASSE 4 (Akzeptabel)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Unzumutbar), KLASSE 2 (Unzumutbar), KLASSE 3 (Akzeptabel), KLASSE 4 (Akzeptabel)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Unzumutbar), KLASSE 2 (Unzumutbar), KLASSE 3 (Unzumutbar), KLASSE 4 (Akzeptabel)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Auf der höchsten Detailstufe läuft **Spellforce** selbst mit High-End-Grafikkarten wie der Radeon 9800 Pro oder der Geforce FX 5900 Ultra nicht völlig flüssig. Besonders die Schatten überfordern jeden 3D-Beschleuniger. Für eine bessere Performance wählen Sie bei der Einstellung für die Schattendarstellung im Optionsmenü „Normal" aus. Besitzer einer Grafikkarte der zweiten oder dritten Leistungsklasse sollten zudem die Texturqualität herabsetzen. Mit der untersten 3D-Klasse sind keine spielbaren Ergebnisse möglich.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Ein wahres Wunder an Spielumfang – die meisten Inselwelten beschäftigen für mehrere Stunden.

Mir fehlen beinahe die Worte angesichts dessen, was Phenomic hier abgeliefert hat. Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel fügt sich mit mystischer Storyline und martialischen Massenschlachten fantastisch ins Fantasy-Setting ein und spielt sich noch dazu hervorragend – nicht zuletzt dank des überraschend intuitiven Click&Fight-Systems. Außerdem ist **Spellforce** ein wahres Wunder an Spielumfang: Die meisten Inselwelten beschäftigen für mehrere Stunden, ohne die Spielzeit dabei künstlich zu strecken – von oftmals minutenlangen Fußwegen einmal abgesehen. Eine echte Wohltat im Vergleich zu Quickies wie **C&C Generäle**. Doch auch hier steckt der Teufel im Detail. So wirkt beispielsweise der Aufbaupart mit zahlreichen Gebäuden für einen Wirtschaftszweig oder jeweils drei unterschiedlich großen Hauptgebäuden, die alle gebaut werden müssen, etwas aufgebauscht. Völlig unverständlich auch, warum ich alle Inselwelten bei jedem Besuch neu erkunden muss. Trotz aller Mäkelei am Detail: **Spellforce** ist innovativ, packend und mein persönliches Highlight des Jahres.

ten, kommt das neuartige Click-&Fight-System wie gerufen. Hier selektieren Sie zuerst einen Gegner oder eine eigene Einheit und wählen danach aus der Liste aller möglichen Aktionen die gewünschten aus. So lässt sich der dicke Steindämon im Nu mit drei Feuerzaubern schwächen und anschließend von vier Schwertkämpfern niederstrecken, während Sie die angeschlagenen Bogenschützen mit Heilzaubern wieder aufpäppeln.

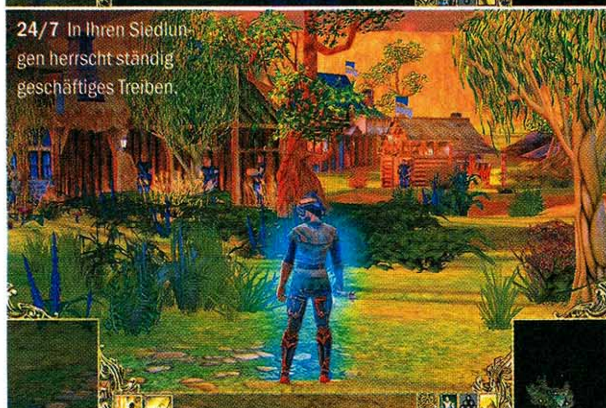
Krasse Optik

Wenn Sie den jeweiligen Echtzeit-Einsatz absolviert haben, erkunden Sie weiter die Insel, lösen unter Umständen noch die eine oder andere Quest und machen sich danach auf den Weg zur nächsten Inselwelt. Sollten Sie später an den Kampfschauplatz zurückkehren, wird nichts mehr an das militärische Intermezzo erinnern, Gebäude sind verschwunden, Ihre Armee in alle Winde verstreut. Auf diese Weise greifen Rollenspiel und Echtzeit-Strategie in **Spellforce** ineinander und bilden eine funktionierende Einheit.

Ebenso gut wie dieser Mix steht **Spellforce** die aufgebohrte Version der Krass-Engine (**Aquanox 2**) zu Gesicht, die beweisen darf, dass sie auch über der Wasseroberfläche einiges zu bieten hat. Gestochen scharfe Texturen überziehen die Landschaft, auf die wiederum alle Objekte in Echtzeit berechnete Schatten werfen. Der Tag-und-Nacht-Wechsel sorgt für zusätzliches Flair in der perfekt gestalteten Fantasywelt zwischen dichten Wäldern, saftig grünen Wiesen und zerklüfteten Felslandschaften, die von brodelnder Lava durchströmt werden. Wirklich zur Geltung kommt die grafische Finesse jedoch nur, wenn Sie die Kamera hinter Ihrem Helden platzieren und geruhsam durch die Landschaft spazieren. Etwas, das Sie sich nur in wirklich ruhigen Momenten gönnen sollten, da die isometrische Perspektive mit drei Zoomstufen gerade in hektischen Echtzeit-Schlachten schlichtweg um ein Vielfaches übersichtlicher ist. DAVID BERGMANN



ZAPPENDUSTER Der Tag-und-Nacht-Wechsel sieht zwar hübsch aus, hat aber spielerisch nur wenig Einfluss.



24/7 In Ihren Siedlungen herrscht ständig geschäftiges Treiben.

TESTURTEIL
Spellforce

ENTWICKLER Phenomic	**ANBIETER** Big Ben
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 28.11.2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 8 — 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.800 – 2.100 – 2.400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Zugänglicher Genre-Mix
+ Fantastische Grafik
+ Spannende Geschichte
+ Intuitive Steuerung
- Kleinere Designmängel

GRAFIK	91%
SOUND	86%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	92%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **KNIGHTSHIFT** mochten.

Die **Dunkelelfen**

Die Dunkelelfen haben sich der dunklen Magie verschrieben und ziehen mit unheilvollen Gestalten in die Schlacht.



Pro:
+ Sehr starke Magier
+ Effektive Verteidigungsanlagen
+ Schlagkräftige Nahkämpfer

Contra:
- Lange Trainingszeiten
- Zahlreiche Gebäude

Das hat **sonst keiner**



Im Arkanum sammelt sich das Wissen um schwarze Magie. Mit dieser Macht beschwören Sie die mächtigen Magier.



Mit schwerem Schild und mächtigen Kriegshämmern bilden die Todesritter den Rückhalt der Armee.



Mithilfe ihrer Magie verstärken Nekromanten die Armeen der Dunkelelfen um willenlose Sklaven aus dem Jenseits.



Der David Copperfield der dunklen Mächte beherrscht die schwarze Magie wie kein anderer.

Der **Titan**

Die Dunkelelfen schicken eine Riesenspinne in den Kampf, die ihre Opfer lähmt und somit die Invasion vorbereitet.



FortKnox COMPUTER GMBH

... Service macht uns liebenswert!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!
Mainboards zu Sonderpreisen!

DVD

		€
62465	**BenQ** DVP 1650P DVD-ROM 16*/48* bulk	31.00
63286	**LG** D8162B-B DVD-ROM 16*/52* bulk	32.00
63434	**Lite-On** LTD166S DVD-ROM 16*/48* bulk	33.00
63433	**Lite-On** mit POWER DVDDVD-ROM 16*/48* ret.	34.00
60557	**MSI** MS-8216 DVD-ROM 16*/48* retail	34.00
61761	**Pioneer** DVD120SlotIn DVD-ROM 16*/40* bulk	39.00
61084	**SONY** DDU 1621-10 DVD-ROM 16*/40* bulk	33.00
63455	**Toshiba** SDM-1802 DVD-ROM 16*/48* bulk	34.00
60237	**Mustek** 600RZ 180W Standalone DVD-Player	138.00
63042	**Mustek** HT713 130W DVD-Player	119.00
63218	**Mustek** PL-207 Portable-DVD-Player	305.00
54868	**ultron** UHC722 Standalone-DVD-Player schwarz	74.90
62095	**Yamada** Slim-5120DVD-Player	68.00
62873	**Mustek** R100ADVD-Recorder	349.00
63549	**BenQ** DW800A DVD+RW/+R 8*/4* retail	175.00
63256	**Ricoh** MP5240ASK DVD+RW/+R retail	105.00
62137	**Traxdata** RW1100 DVD+RW/+R bulk	106.00
63030	**Toshiba** SDR-5112 DVD-RW/-R 4*/2* bulk	117.00
63595	**LG** M4040B-BB DVD-RW/-R/+RW/+R 4x bulk	129.00
63402	**Lite-On** LDW/411S DVD-RW/-R/+RW/+R 4* ret.	134.00
62864	**LG** GSA4040B DVD-RW/-R/+RW/+R retail	142.00
63014	**LG** M4040B Multiwr. DVD-RW/-R/+RW/+R bulk	133.00
63255	**MSI** DR4-A 8404A DVD-RW/-R/+RW/+R retail	142.00
62252	**NEC** ND-1300A DVD-RW/-R/+RW/+R bulk	133.00

Onlineshopping leicht gemacht ...
... bezahlen Sie per Kreditkarte oder Lastschrift!

Eine clevere Alternative
für Händler und öffentliche Einrichtungen ...
... Leasing und Finanzierung!

Festplatten (IDE)

		€
63414	**Excelstore** 40GB 7200 ESJ340	57.00
60888	**Excelstore** 60GB ESJ360	61.00
62930	**HITACHI** 120GB 7200 8MB HDS722512-VLAT80	99.00
62932	**HITACHI** 160GB 7200 8MB HDS722516-VLAT80	137.00
60690	**IBM** 120GB IC35L120-AV-V2 2MB 7200upm	89.00
61241	**IBM** 120GB IC35L120-AV-V2 8MB 7200upm	94.00
60433	**Maxtor** 80GB DiamMax+9 7200 6Y080L0	72.30
60431	**Maxtor** 40GB DiamMax+8 7200 6E040L0	59.00
60969	**Maxtor** 80GB DiamMax+9 8MB 7200 6Y080P0	84.00
60434	**Maxtor** 120GB DiamMax+9 7200 6Y120L0	98.00
60970	**Maxtor** 120GB DiamMax+9 8MB 7200 6Y120P0	104.00
62336	**Samsung** 80GB P80 7200 SP0802N	73.50
62335	**Samsung** 120GB V80 5400 SV1203N	89.00
61985	**Samsung** 160GB V80 5400 SV1604N	103.00
62268	**Samsung** 160GB V80 7200 SP1604N	111.00
61432	**Seagate** 40GB Barracuda 7200.7 ST340014A	60.00
61433	**Seagate** 80GB Barracuda 7200.7 ST380011A	78.00
57718	**WD** 40GB WD400BB Caviar	59.00
59449	**WD** 40GB WD400EB Protégé	57.00
60231	**WD** 80GB WD800JB Caviar	81.00
58562	**WD** 80GB WD800BB Caviar	71.00

Festplatten (SCSI)

		€
61377	**IBM** 36.7GB U320 IC35L036XC-DY-10SCA	155.00
61376	**IBM** 36.7GB U320 IC35L036XW-DY-10	156.00
60403	**IBM** 73.4GB U320 IC35L073XC-DY-10-0	319.00
62500	**Seagate** 36.7GB U320 Cheetah10k.6SCA	159.00

Festplatten (Serial ATA)

		€
61385	**Maxtor** 80GB DiamondMax+9 6Y080M0	87.00
61386	**Maxtor** 120GB DiamondMax+9 6Y120M0	109.00
63794	**Samsung** 80GB P80 8MB 7200 SP0812C	89.00
63795	**Samsung** 120GB P80 8MB 7200 SP1213C	117.00
63725	**Samsung** 160GB P80 8MB 7200 SP1614C	129.90

Wir verschenken einen TFT-Monitor!
Näheres dazu ab dem 28.11.2003 auf unserer Website!

Festplatten (Serial ATA/Fortsetzung)

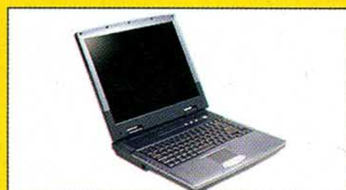
		€
61936	**Seagate** 120GB Barrac. 7200.7 ST3120026AS	115.00
61802	**WD** 36.7GB WD360GD Raptor SATA	123.00

Grafikkarten

		€
61866	**AOpen** FX-5200 TV/DVI 8x 128MB	69.00
63289	**AOpen** FX-5600 TV/DVI 128MB	119.00
61834	**ASUS** V9520Magic/T FX5200 DDR 128MB	76.50
62088	**ASUS** V9560/TD FX5600 DDR 256MB	156.00
63245	**ASUS** V9950SE/TD FX5900 DDR 128MB	322.00
57642	**ATI** XPert-98 Pro PCI 8MB	31.00
63384	**ATI Sapphire** AIW 9800Pro 128MB	439.00
60327	**ATI Sapphire** Radeon 7000 TV-Out 32MB	32.00
61773	**ATI Sapphire** Radeon 9200 ViVo DVI 128MB	88.00
62657	**ATI Sapphire** 9800 Atlantis 128MB	282.00
63625	**Club3D ATI** Radeon 7000 TVO/DVI 32MB	34.00
63103	**Club3D ATI** Radeon 9600ProVE TVO/DVI 256MB	146.00
63845	**Club3D ATI** Radeon 9600SE TVO/DVI 128MB	99.00
63006	**Gainward** GFX Ultra1200 XP/GS 128MB	339.00
62014	**Gainward** GFX Ultra780 TV/DVI 256MB	134.00
63252	**HERCULES ATI** 3DProphet 9600 256MB	149.00
62170	**HIS ATI** Radeon 9200 64MB	69.00
59065	**Matrox** Millennium G550 CRT/DVI 32MB	101.00
62690	**Matrox** Millennium P650 passiv 64MB	151.00
62651	**MSI** MS-8912 FX5600 VTDR 256MB	189.00
62598	**MSI** MS-8929 FX5900U VTD 256MB	515.00
61821	**NVidia** GeForce4 MX-440-8x TV DDR 64MB	45.00
63325	**PNY** Verto FX 5600U TD DDR 128MB	168.00
62440	**Tyan** Radeon 9600Pro DVI/TV 128MB	159.00
62439	**Tyan** Tachyon G9800Pro-M DVI/TV 128MB	359.00

Barbones

		€
62604	**Elite (ECS)** PC EZS4-2 M-ATX	159.00
60102	**Elite (ECS)** Desknote A929 14"-TFT	569.00



61657	**Elite (ECS)** PC I-Buddie A980 mit Display	509.00
61976	**Elite (ECS)** PC UB-4M 24	129.00
60924	**MSI** 6232 NetPC Hermes478 LPX schwarz	119.00
62073	**MSI** 6243 NetPC Hermes GV-Light	155.00
61129	**MSI** 6243 NetPC Hermes V010 GV533	167.00
63408	**MSI** 6251 NetPC Mega651	279.00
62233	**MSI** 6251 NetPC Mega651 inkl. DVD-Laufwerk	329.00
63692	**MSI** 6255-020 NetPC Hetis 865	239.00
63691	**MSI** 6255-030 NetPC Hetis 865 Lite	216.00
63441	**Shuttle** PC-Rucksack PF-30 schwarz	39.00
60840	**Shuttle** PC-SB51-G 478 M-ATX	239.00
62788	**Shuttle** PC-SB51-G P1P4 478 pink	248.00
62790	**Shuttle** PC-SB51-G T1LP4 478 blau	249.00
62792	**Shuttle** PC-SB51-G Y1P4 478 gelb	249.00
61839	**Shuttle** PC-SB51-G1 478 schwarz	239.00
62169	**Shuttle** PC-SB61-G2 478	269.00
63768	**Shuttle** PC-SB61-G2-R 478	409.00
63556	**Shuttle** PC-SB62-G2	335.00
63571	**Shuttle** PC-SB65-G2	339.00
63722	**Shuttle** PC-SB75-G2 478	352.00
60842	**Shuttle** PC-SK41-G 462 M-ATX	177.00
61013	**Shuttle** PC-SN41-G2 462 M-ATX	256.00
62161	**Shuttle** PC-SN41-G2 schwarz	259.00
62349	**Shuttle** PC-SN45-G 462 M-ATX	239.00
62997	**Shuttle** PC-SN45-G Tombraider 462 M-ATX	329.00
60258	**Shuttle** PC-SS51 478 F-ATX	191.00

Digitalkameras

		€
61364	**BenQ** DC2300 2.3M-Pixel	109.00
62165	**BenQ** DC2410 3.3M-Pixel	134.00
63118	**BenQ** DC3410 2.1M-Pixel	119.00
62379	**BenQ** DC5330 3.2M-Pixel	214.00
55714	**Canon** Digital IXUS 400	444.00



63541	**Canon** Digital IXUS i-Pearl White	337.00
63539	**Canon** Digital IXUS i-Piano Black	344.00
63538	**Canon** Digital IXUS i-Platinum Silver	344.00
62010	**Canon** Digital IXUS II	349.00
62371	**Canon** EOS 10D	1477.00
63105	**Canon** EOS 300D EF 18-55 Kit	1009.00

Digitalkameras (Fortsetzung)

		€
61516	**Canon** PowerShot A60	214.90
61517	**Canon** PowerShot A70	319.00
63055	**Canon** PowerShot A80	377.00
61518	**Canon** PowerShot A300	212.00
59677	**Canon** PowerShot A40	305.00
62369	**Canon** PowerShot G5	677.00
60587	**Canon** PowerShot S45	509.00
61519	**Canon** PowerShot S50	512.00
63259	**Canon** PowerShot S50bk + MD	639.00
61948	**Fuji** Digital EX-10	79.00
61560	**Fuji** Digital EX-20	103.00
60450	**Fuji** Digital FinePix A203	266.00
61557	**Fuji** Digital FinePix A203 +64MB	289.00
60452	**Fuji** Digital FinePix A204	269.00
63158	**Fuji** Digital FinePix A205s	158.00
63159	**Fuji** Digital FinePix A210	233.00
60451	**Fuji** Digital FinePix A303	344.00
63161	**Fuji** Digital FinePix F410	322.00
60457	**Fuji** Digital FinePix F601 Zoom	444.00
63164	**Fuji** Digital FinePix F700	575.00
63162	**Fuji** Digital FinePix S5000	439.00



63163	**Fuji** Digital FinePix S7000	711.00
61558	**Fuji** Digital M603 +128MB XD	585.00
59518	**Guillemot** Dualpix Digital 1024	119.00
55312	**Mustek** DV-2000	94.00
55850	**Mustek** DV-3000	114.00
63607	**Mustek** DV 4000 2.1M-Pixel MPEG4 mit Akku	134.00
59066	**Mustek** MDC-3000 USB	119.00
60789	**Mustek** MDC-3500 USB	146.00
61539	**Mustek** MDC-4000 USB	167.00
58544	**Ricoh** Digital Caplio RR-1	639.00
60344	**Ricoh** Digital Caplio RR-30	299.00
58521	**SPYPEN** ZARA 1.3M-Pixel	102.00
63084	**UMAX** AstraPix 670 Dig.Kam. 3.3M-Pixel	185.00

Digitalkameras-Zubehör

		€
62740	**PNY** CompactFlash-Card 128MB retail	38.00
62741	**PNY** CompactFlash-Card 256MB retail	59.00
62742	**PNY** CompactFlash-Card 512MB retail	119.00
61172	**Lexar Media** CompactFlash-Card 8* 64MB	21.00
58676	**CompactFlash-Card** 128MB	36.00
58677	**CompactFlash-Card** 256MB	59.00
60788	**CompactFlash-Card** 512MB	113.00
59312	**Apacer** CompactFlash-Card 64MB 10J.-Her.-G.	22.00
59314	**Apacer** CompactFlash-Ca. 128MB 10J.-Her.-G.	37.00
59313	**Apacer** CompactFlash-Ca. 256MB 10J.-Her.-G.	65.00
60584	**Apacer** CompactFlash-Ca. 512MB 10J.-Her.-G.	113.00
58704	**ultron** CompactFlash-Card 64MB	24.00
58705	**ultron** CompactFlash-Card 128MB	37.90
58719	**ultron** CompactFlash-Card 256MB	65.00
52947	**ultron** CompactFlash-Card 512MB	119.00
58186	**Verbatim** CompactFlash-Card 64MB	26.00
58188	**Verbatim** CompactFlash-Card 128MB	37.50
58628	**Verbatim** CompactFlash-Card 256MB	69.00
62190	**Verbatim** CompactFlash-Card 512MB	113.00
62191	**Verbatim** CompactFlash-Card 1024MB	287.00
56025	**Verbatim** CompactFlash-Card-Adapter PCMCIA	9.50
56907	**Apacer** DockingStation für Pen/USB-Disk	11.00
56927	**Jumpdrive** USB 1.1 64MB	38.00
58632	**Verbatim** MultiMedia-Card 64MB	26.00
62189	**Verbatim** MultiMedia-Card 128MB	46.00
61753	**Reader** 6in1 2x-USB/1x-Firewire Sound int. ret.	23.00
62433	**Apacer Reader** 7in1 3,5"-Slot USB-2 beige	22.00
62639	**Reader** 7in1 USB 2.0 retail	49.00
61195	**Lexar MediaReader** CompactFlash Firewire	39.00

Monitore (CRT)

		€
59656	**Belinea** 17" 103026 70kHz TCO99	114.00
61856	**Belinea** 17" 103051 97kHz	129.00
60544	**Belinea** 19" 106075 96kHz	153.00
60732	**Hansol** 17" 730E 72kHz TCO99	104.00



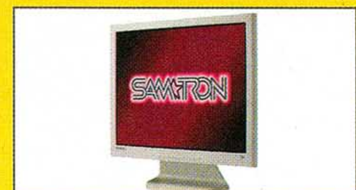
59434	**iiyama** 19" LS902UT 96kHz TCO99	164.00

Monitore (CRT/Fortsetzung)

		€
61778	**LG** 19" 901B 96kHz TCO99	164.00
58292	**Samsung** 17" Samtron 76BDF 85kHz TCO99	129.90
58996	**Samsung** 19" Samtron 96BDF 85kHz TCO95	179.00
61448	**Samsung** 19" SyncMaster 957DF 96kHz	227.00

Monitore (TFT)

		€
62887	**Belinea** 17" LCD 101751 80kHz silber	499.00
61399	**BenQ** 17.0" LCD FP781 silber	469.00
62003	**EIZO** 17.0" LCD L557	559.00
63388	**Hansol** 19.0" LCD H950 DVI-D Pivot silber	544.00
63527	**iiyama** 17.0" ProLite E430 TCO99	443.00
63606	**LG** 17.0" LCD L1720B VGA USB	479.00
62624	**neovo** 19" LCD F-419 schwarz	579,00



62777	**Samsung** 17" Samtron 72V	411.00
61472	**Samsung** 18.1" SyncMaster LCD 181T silber	569.00

Mix (Auszug aus über 10.000 Produkten)

		€
62671	**BenQ** Beamer PB7220 2500 ANSI-Lum. XGA	2422.00
60494	**Verbatim** CD-R 700MB 10Stk. Jew. DLP PS 48x	5.60
63361	**AOpen** CD-952E CD-ROM 52* coolgray bulk	16.00
62999	**MSI** MS-8352M CD-Writer 52*/32*/52* retail	45.00
62412	**Arctic-Cooling** Silent2 TC CPK 462 XP3400	14.00
59670	**HTK-001** Wärmeleitpaste silber	4.90
51100	**Mitsumi** Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	6.50

10% GESCHENKT!
Verschenken Sie zu Weihnachten einen Gutschein – wir legen noch 10% drauf! (z.B. Sie kaufen einen Gutschein für € 100,- und wir stellen Ihnen den Gutschein auf € 110,- aus! – *Frei nach dem MOTTO: Schenken und beschenkt werden!*)

Dezember-Spezial
Versandkosten-FREI ab € 99,-Warenwert

62255	**brother** HL-1430	179.00
61270	**Kyocera** FS-1010N FastEthernet 16MB 14ppm	462.00
62724	**Kyocera** FS-C5016N Color A4 16ppm	2279.00
63185	**Canon** i865 A4	179.00
63182	**Canon** i965 A4	269.00
63270	**EPSON** Stylus C44UX A4	46.50
63522	**PHI** DVD+RW 4,7GB 10Stk. Spindel 4x	26.50
61100	**Verbatim** DVD-R 4,7GB 10Stk. Jewel. PS 2x	19.00
63366	**Gehäuse** 091A ATX-Miditower 400W silber	52.00
61713	**Gehäuse** ATX-Miditower 350W PFC blau/weiß	45.00
62326	**Gehäuse** ATX-Miditower 6063-C9 350W	34.90
62408	**Gehäuse** Soyo-Dragon Miditower 350W schw.	49.00
58270	**Netzteil** 350W ATX	19.90
63038	**Netzteil** 380W ATX Tagan Akt.-PFC 2-Lüfter	55.00
62956	**Sysguard III** Multi-Frontpanel 5,25"	49.00
62979	**ASRocK** K7S8X Rev. 3.0	37.50
62319	**ASUS** A7N8X-X	79.00
60725	**ASUS** A7N8X/Deluxe/Gold	117.00
61204	**Elite (ECS)** K7S5A Pro 5.0 LAN	32.00
62590	**Soyo** KT400A Dragon Lite	52.00
62936	**Soyo** KT600 Dragon Ultra Pl. Edition	131.00
62680	**MS-Tech** Optical-Maus SM-55 retail	8.90
63138	**D-Link** PCI 10/100 MBit WOL	12.00
51839	**Patchkabel** RJ45 2.0m S/FTP C5	3.90
63440	**BenQ** Joybook 5000U 14,1"-COM (1.5/40/512)	1399.00
59147	**MS Windows** XP Home Edition SB	91.00
52237	**Cherry** G83-6105 W95 PS/2	14.90
63303	**Logitech** Di Novo Media Desktop	238.00
60208	**brother** Toner TN-6600 HL-1250	67.50

... und vieles, vieles mehr!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 8,90 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online- Bestellungen ab € 4,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 12.11.2003

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de
COMPUTER GMBH

Der Computerhardware-Versender im Industrie- und Gewerbepark Alsdorf bei Aachen · Joseph-von-Fraunhofer Straße 3a · 52477 Alsdorf

EASY-CALL: 0800-6700900

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · **BESTELLFAX: 0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de



Commandos 3

Eines muss man den Pyro Studios lassen: Entgegen dem Sequel-Wahn haben die spanischen Entwickler mit **Commandos 3** nicht einfach nur eine Fortsetzung abgeliefert, sondern das bekannte Spielprinzip wirklich erweitert und modernisiert. Dass nicht alle alten Fans damit glücklich werden würden, war abzusehen. Wir wollten es genau wissen und haben nachgefragt: Ist das noch **Commandos**, sogar besser oder schlechter?

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir werden die **Commandos-Fans nicht vergessen!**"

PC Games: Welchen der drei **Commandos**-Teile und welchen Charakter magst du am liebsten?

Íñigo Vinós: „Ich mag sie alle. Den ersten, weil er ein neues Genre schuf, den zweiten wegen der enormen Detailfülle. Der dritte hat mir aber am meisten Spaß gemacht. Bei den Charakteren kann ich mich nicht ganz entscheiden – der Sniper und der Green Beret."

PC Games: Wer hat die Entscheidung getroffen, dass **Commandos 3** actionlastiger ausfallen sollte?

Íñigo Vinós: „Darin waren sich alle bei Pyro und Eidos einig. Ich denke, dass wir mit **Commandos 2** das Puzzle-Prinzip mehr oder weniger ausgereizt hatten. Wir wollten keine Missions-Disk machen."

PC Games: Wart ihr euch im Klaren darüber, dass einige Fans damit vielleicht nicht ganz glücklich sein würden?

Íñigo Vinós: „Es ist unmöglich, alle glücklich zu machen. Aber wir stimmten damals einfach mit denjenigen überein, die sagten, dass es in **Commandos 2** zu viel Planung und zu wenig Action gab und dass sie nicht zehn Stunden auf einer einzigen Karte verbringen wollten."

PC Games: Viele unserer Leser fanden die Grafik altbacken, wenn auch hoch detailliert ...

Íñigo Vinós: „Da kann ich ihnen nicht zustimmen. Die Serie hat ihren ganz eigenen Grafikstil, der nicht dem allgemeinen Trend folgt und deshalb auch nie aus der Mode gekommen ist. Es ist wahr, dass wir High-End-Rechner etwas unterfordern, aber wir wollten die Systemanforderungen so gering wie möglich halten."

PC Games: Es wurde gesagt, dass **Commandos 3** das letzte Spiel seiner Art sein würde – was kommt jetzt?

Íñigo Vinós: „Bei Pyro arbeiten momentan über 100 Leute an vier verschiedenen Projekten, nicht alle davon Strategiespiele. Es ist zu früh, etwas über unser nächstes Spiel zu verraten, aber es wird weder **Praetorians** noch **Commandos** fortsetzen. In der Tat wird es kein **Commandos 4** geben."

PC Games: Aber vielleicht einen Ableger der Serie, etwa einen Taktik-Shooter?

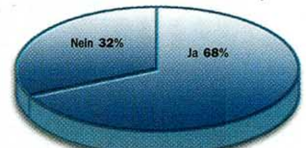
Íñigo Vinós: „Wie gesagt, ich darf noch nichts enthüllen. Aber lass es mich so formulieren: Wir werden die **Commandos**-Fans, besonders die deutschen, nicht vergessen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Commandos 3 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Spielerische Freiheit
2. Atmosphäre und Story
3. Soundtrack
4. Missionsvielfalt
5. Detailreiche Grafik

–
1. Niedrige Auflösung und 3D-Grafik
2. Knappe Zeitlimits
3. Hoher Schwierigkeitsgrad
4. Geringe Spieldauer
5. Trial-and-Error-Prinzip

Die Meinung der PC-Games-Leser:

AHMED GHALI (30), Angestellter aus Pirmasens
„Allein macht **Commandos 3** Spaß, aber dass Pyro den Coop-Modus gestrichen hat und es im Multiplayer nur Deathmatch gibt, finde ich extrem schade. Gerade das war doch eines der Highlights der Vorgänger: dass man mit Kumpels die Missionen zusammen lösen konnte. Ich hoffe, der vierte Teil bringt wieder mehr."

LOUIS FRENZEN (18), Schüler aus Plauen
„Mir haben schon Teil 1 und 2 gefallen und auch **Commandos 3** finde ich genial, obwohl es sich sehr anders spielt als früher. Die Atmosphäre und die Zwischensequenzen machen die kleinen Schwächen wie die Zeitlimits komplett wieder wett. Nur die Grafik bedarf dringend einer Überholung, besonders der 3D-Teil."

FRIEDRICH PZER (41), Kaufmann aus Münster
„Ich bin von **Commandos 3** ziemlich enttäuscht. Ihr hattet im Test ja schon vorgewarnt, dass sich einiges geändert hat, aber bis auf ein paar Einsätze hat **Destination Berlin** nicht mehr viel mit den vorangegangenen Teilen gemeinsam. Ich will wieder richtige Puzzle-Missionen, die man in aller Ruhe lösen kann."

SEBASTIAN NISL (16), Schüler aus München
„Gespielt und für gut befunden! An **Commandos 2** kommt so schnell nichts ran, aber besser als das Original war **Commandos 3** allemal. Ich hoffe doch, dass Pyro seine Aussage nicht wahr macht, dass Teil 3 der letzte der Serie sein soll, denn mit etwas besserer Technik und längeren Missionen wäre auch ein vierter Teil sicher erfolgreich."



Fußballmanager 2004

Heimlich mit Kuranyi zum Vertrags-Pokern treffen, Zé Roberto zum Rapport bestellen oder mit Borussia Dortmund in der Champions League mitspielen – **der Fußballmanager 2004 bringt große Stars auf kleine Monitore.**

Eier! Wir brauchen Eier! Mit dieser Forderung hat der Torhüter und Kapitän des FC Bayern München in nie gekannter Griffigkeit auf den Punkt gebracht, worauf es im heutigen Fußballgeschäft wirklich ankommt: Kampfgeist. Risikobereitschaft. Mumm. Respekt. Verantwortungsbewusstsein. Und nicht zuletzt die Fähigkeit, in allen Lebenslagen einen kühlen Kopf zu bewahren. Auch und gerade als Manager und Trainer eines Bundesligisten – etwa, wenn der beim Rotationsprinzip zu Recht herauszentrifugierte Linksaußen glaubt, er müsse seiner Unzufriedenheit über Ihr Spielsystem im **Aktuellen Sportstudio** Luft machen. In der Realität würden Hoeneß und/oder Hitzfeld einen fünfstelligen Euro-Betrag zur Läuterung vom Plappermaul einfordern. Auch der **EA Sports Fußballmanager 2004** hält eine breite Palette an anklickbaren Strafzahlungen unterschiedlicher Höhe bereit. Die natürlich auch dann greifen, wenn einer Ihrer Schützlinge beim stundenlangen Stadiontreppenlaufen eine unerlaubte Verschnaufpause angesichts eines drohenden Kollapses einlegt oder falls Ihr Quoten-Brasilianer zu spät aus dem Winterurlaub zurückkehrt. Wär' ja noch schöner, wenn in diesem Sauhaufen jeder tut und lässt, was ihm gefällt. Denn was zeichnet einen echten Fußballprofi aus? Richtig: Eier!

> Durch Multiple-Choice-Interviews vor, während und nach Matches machen Sie sich zum **Liebling der Fans oder zum Deppen der Nation.**

Mal wieder: Neues Menü-Design

Wie bislang bei jeder **Fußballmanager**-Folge, dürfen Sie sich auch diesmal an eine komplett überarbeitete Bedienung gewöhnen. Alle Funktionen verteilen sich auf die vier Bereiche „Status" (Statistiken, Kalender, Karriere), „Mannschaft" (Taktik, Aufstellung, Training, Jugend), „Transfers" und „Verein" (Finanzen, Stadion, Personal). Trotz der vielen Funktionen bleibt der **Fußballmanager 2004** auch für Laien halbwegs überschaubar, auch wenn sich die Hilfe-Funktion gerade mal als Stichwortsammlung entpuppt. Nur wenige Details sind umständlich gelöst: Das Vereinbaren von Turnieren, Trainingslagern oder Freundschaftsspielen klappt beim Konkurrenten **Anstoß 4 Edition 03/04** dank des übersichtlichen Monatsplaners schneller und einfacher.

E-Mail für dich

Sobald Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf „Fertig" und die Berechnung der folgenden Tage startet. „Berechnung" ist wörtlich zu nehmen: Fitness, Müdigkeit, Moral und Spieler-Eigenschaften verändern sich abhängig vom Trainingsprogramm und mannigfaltiger Ereignisse (Unfälle, Abwerbe-Gelüste, divenhafte Eifersüchteleien, Glücks- und Pechsträhnen). Ein informativer Wochendurchlauf plus eine schier unglaubliche Vielfalt an Tabellen, Statistiken und Analysen zeigen Ihnen, wie sich Ihr Team im nationalen oder internationalen Vergleich entwickelt. Zudem erhalten Sie regelmäßig E-Mails von Mitarbeitern oder Präsidium – weder das kaputte Dach des Jugendhauses noch auslaufende Sponsoren-Verträge bleiben Ihnen verborgen. Am Spieltag zeigt sich dann schließlich, ob Ihre Bemühungen Früchte tragen.



SPIELTAG-COUNTDOWN News und Fitness-Werte sind während des Wochenablaufs ständig im Bild. Rechts unten werden wechselnde Statistiken eingeblendet.

Versuchen Sie Ihr Glück!

Ein viel zu kleines Textfenster, keine richtige Konferenzschaltung – dem beliebten und nochmals erweiterten „Textmodus" kann man einiges vorwerfen, nur eines nicht: mangelnde Abwechslung oder gar fehlende Dramatik. Authentisch kommentierte Abläufe und brodelnde Stadionkulisse lassen Sie bei jeder Ecke, bei jedem Freistoß, bei jedem unfallfreien Spielzug über zwei, drei Stationen förmlich mitbibbern. Zuweilen dürfen Sie sogar selbst eingreifen und haben so zumindest das Gefühl, das Ergebnis ein wenig beeinflussen zu können. Beispiel: Stürmer steht frei vor dem Tor, zwischen Leder und Maschen befindet sich nur der Torwart. Wie reagieren Sie? Abspielen? Draufhalten? Antäuschen? Bei Elfmetern geben Sie Ecke und Wucht vor – das nötige Quäntchen Glück gehört wie in der Realität auch beim **Fußballmanager 2004** dazu.

„Erkennen Sie einen dieser Männer wieder?"

Nicht weniger unspannend: die rund zehnminütige (abbrechbare!) 3D-Zusammenfassung einer Eineinhalbstunden-Partie, präsentiert in grandioser **FIFA 2004**-Qualität – immerhin werden Fußballmanager und -simulation von EA Sports inzwischen parallel entwickelt. Vorteile: Auflösungen bis 1.280x1.024, realistische Spielermodelle und -attribute, glaubhaftes Stadionpublikum – inklusive original Fangesängen und Plakaten. Kommentiert werden die Partien von den RTL-Experten Tom Bartels und Florian König. Falls Sie sich nicht länger als zwei, drei Stunden mit einer Saison aufhalten möchten, lassen Sie das Ergebnis auf Tastendruck berechnen. Dann verpassen Sie allerdings die Chance, in der Halbzeitpause mit Wutausbrüchen und dosiertem Lob für Leistungsschübe zu sorgen. Analog zu **Anstoß 4 03/04** sind jetzt auch die Kommentare von Sprachausgabe unterlegt.

Zu viel der Vorschusslorbeeren

Fußballmanager-Kauf ist Vertrauenssache. Unglaubwürdige Resultate, sofort absteigende Top-Mannschaften und eine Patch-Historie wie der Strafzettelstapel unter dem Scheibenwischer von Olli Kahns Ferrari brachten ein ganzes Genre in Verruf. Nicht immer sind Bugs sofort offensichtlich – oft treten Fehler erst nach vielen gespielten Saisons zutage. Deshalb werden Wirtschaftssimulationen dieser Kragenweite von PC Games besonders intensiv und lange getestet. Glücklicherweise sind nur ganz wenige Fehler aufgefallen, darunter eine fehlerhafte Stadionstatistik („null" Sitzplätze und VIP-Logen in sämtlichen Stadien) und die zwar schmeichelhafte, aber etwas voreilige Kür zum „Manager des Monats" – insbesondere, wenn Ihnen die neue Mannschaft zum Einstand gerade das Pokal-Aus beschert hat.

Das **Wunder** von **Lissabon**

Die EM 2004 in Portugal schon heute erleben – der brandneue Nationalmannschafts-Modus macht's möglich. Das Coaching der Nationalmannschaft übernehmen Sie auf Wunsch parallel zu Ihrem Job als Vereinstrainer. Zwischen Vereins- und Nationalmannschaft schalten Sie jederzeit um. Als Teamchef einer beliebigen Nationalelf ...



... nominieren Sie die Top-Spieler
... setzen Sie das Training an
... stellen Assistenten, Ärzte und Masseure ein
... wählen das Trainings-Camp aus
... bestreiten Europa- und Weltmeisterschaften
... reisen zu Test- und Freundschaftsspielen

Wenn Sie in der Qualifikation gegen Malta rausfliegen, ist auch eine Entlassung möglich.

Football **Fusion**



Schmankerl für echte Fans: Trainieren und taktieren im **Fußballmanager 2004**, spielen in **FIFA 2004** – ein Klick auf „Football Fusion" überträgt Ihnen während des Spieltags die Kontrolle über den Spielverlauf. Beide Spiele müssen installiert sein!

- Nach Abschluss der Partie werden alle Daten – Wadenprellungen, rot-gelbe Karten, Anzahl der Ecken, Form- und Fitness-Werte – zurück in den **FM 2004** übertragen.
- Bei jedem ersten Aufruf von Football Fusion muss **FIFA 2004** zunächst initialisiert werden – das geht nicht ohne CD-Wechsel. Ab diesem Zeitpunkt halten sich die Ladezeiten in erträglichen Grenzen.
- Tipp: Regelmäßig abspeichern – der Wechsel von einem Teil zum anderen provozierte seltene Spielabstürze.

Sie sind der Trainer!



Während Ihre Co-Trainer üblicherweise das Training überwachen, leiten Sie einmal pro Monat die Leibesübungen höchstselbst.

- Nach Aufwärm-Übungen (Waldlauf, Stretching etc.) trainieren Sie beliebige Sätze aus den Kategorien Technik, Kraft oder Spielform.
- Während der zweistündigen Session bekommen Sie wertvolles Feedback über die Einstellung und die Leistungsfähigkeit einzelner Kicker.
- Intensität und Dauer legen Sie fest – aber bitte nicht wundern, wenn Ihre Jungs nach 45 Minuten Stadiontreppen laufen röchelnd zusammenbrechen.



ENG AM MANN Klicken Sie auf einen Spielernamen oder einen Verein, werden ausführliche Daten eingeblendet, ohne in separate Menüs wechseln zu müssen.

WESTFÄLISCHER UNFRIEDE Im Textmodus haben Sie Spielernoten und Fitness-Werte permanent vor Augen; Auswechslungen sind jederzeit möglich.

Tor- oder ABC-Schützen?

Jede Menge Assistenten nehmen Ihnen ungeliebte Aufgaben ab, besetzen die Bank, verlängern Verträge, verhökern Werbeflächen rings um den Rasen oder geben Fan-Shops und Park&Ride-Systeme in Auftrag. Manche der knapp 60 Gebäude sind zwingend erforderlich, will man etwa medizinische Spezialisten einstellen. Die Verpflichtung fähiger, aber teurer Mitarbeiter lohnt übrigens in jedem Fall – versteckte Attribute (etwa Professionalität) bekommen Sie nur durch intensive Beobachtung heraus.

Ebenfalls stark erweitert: der Jugend- und Amateur-Bereich mit separaten Ligen, eigenem Training und abrufbaren Spielberichten. Vorteil: Wer Jugendliche durch Turniere, Camps und frühzeitige Amateur-Verträge an sich bindet, züchtet mit etwas Glück kleine Nachwuchs-Kuranyis heran. Bloß die schulischen Leistungen sollten nicht vernachlässigt werden – lieber einen Privatlehrer engagieren, bevor der Papa seinen Sprössling vom Training abmeldet.

Frag den Fan

Wer sich so intensiv um die Standardsituationen einer solchen Simulation kümmert, vernachlässigt das Drumherum selten. Es gibt ein Fußballquiz im **Wer wird Millionär**-Format, einen Stadionbaukasten, eine Zeitung mit Interviews und Spielberichten, einen Editor, Prämienverhandlungen mit dem Kapitän zu Saisonbeginn, ein detailliertes Lizenzierungssystem samt Geldstrafen und Spielereinkaufs-Sperren und einen Aktienmarkt mit Dutzenden handelbarer Werte – natürlich können Sie auch Ihren eigenen Verein an die Börse bringen. Durch Umfragen erfahren Sie, ob Sie in den Augen der Anhänger genügend für den Nachwuchs tun und dass die Parkplatzsituation rund ums Stadion einer mittelschweren Katastrophe gleichkommt.

Bitte nicht hupen ...

Deutschlands **Fußballmanager**-Fans sind dafür berüchtigt, jede Kleinigkeit justieren zu wollen – bis hin zum Preis eines „Bitte nicht hupen, Fahrer träumt vom VfB Wolfsburg"-Autoaufklebers. Diesem Umstand Rechnung tragend ist der **Fußballmanager 2004** das mit Abstand umfangreichste Spiel dieser Art, das Sie derzeit kaufen können – insofern ist die Abbildung des umfangreichsten Top-Managers seiner Art, nämlich Leverkusens Reiner Calmund, auf der diesjährigen Verpackung nur konsequent. Bereits der Startbildschirm mit lizenzierten Ligen und Teams aller kleinen und großen Fußballnationen lässt erst gar keine Zweifel aufkommen: Hier ist der internationale Spitzenfußball zu Hause. Erste und zweite Bundesliga, englische Premier League, italienische Serie A, die spanische 1ª División – die Liste der Original-Lizenzen liest sich wie das Premiere-Sportprogramm. In Deutschlands Ober- und Regionallisten tummeln sich allerdings Zufalls-Spieler.

Derweil vor allem Einsteiger gern bei bekannten Clubs anheuern, wagen sich erfahrene **Fußballmanager**-Spieler an Underdogs oder bestreiten freiwillige Spezialmissionen. Dann nehmen Sie vorübergehend auf dem heißen Trainer-Stuhl eines abstiegsbedrohten Clubs Platz und sollen das Unmögliche schaffen. Wobei wir wieder bei den eingangs erwähnten Eiern wären ...

PETRA MAUERÖDER

TESTURTEIL
Fußballmanager 2004

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 28. November 03
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

87

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 1.000 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Langzeitspaß dank Spieltiefe
+ FIFA-2004-Grafikqualität
+ Nationalmannschaft trainierbar
+ Schnittstelle zu FIFA 2004
- Einarbeitung erforderlich

GRAFIK	85%
SOUND	77%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	70%

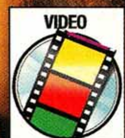
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FUSSBALLMANAGER 2003** oder **ANSTOSS 4** mochten.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Eine Simulation wie ein Adidas Fevernova: einfach rund!

Rosicky sieht aus wie Rosicky, spielt wie Rosicky und verhält sich wie Rosicky - auf und außerhalb des Platzes. Und wenn's mit der Nationalelf im EM-Halbfinale gegen die Engländer geht, gebe ich Ballack, Klose und Neuville die Taktik gegen Beckham, Seaman und Owen vor - unfassbar, was ein paar Wappen, Trikots oder Namen an Atmosphäre bringen. Nicht nur dies erklärt den Wertungsunterschied zu **Anstoß 4 Edition 03/04**: Hat man sich erst mal reingefuchst, legt die PC-Games-Motivationskurve einen schulbuchmäßigen Verlauf hin. Jeder bewusst abgeschaltetete Assistent birgt zusätzliche Erfolgserlebnisse, fast immer ist vorher klar, was welche Entscheidung bewirkt, etwa die Einstellung eines Scouts. Ein tolles Gefühl, wenn etwa Mittelfeld und Defensive nach zwei Saisons endlich perfekt harmonieren oder sich der teure Neuzugang nach anfänglicher Kameraden-Skepsis perfekt ins Team integriert. Erst recht im Hinblick auf viele Saisons zeigt sich die Klasse dieses Spiels. In fast allen Belangen besser als jeder andere erhältliche Fußballmanager.



Against Rome

Seit vielen Monden halten die römischen Soldaten Germanien besetzt. Doch ihre Macht schwindet und die Eingeborenen **sinnen auf Rache**.

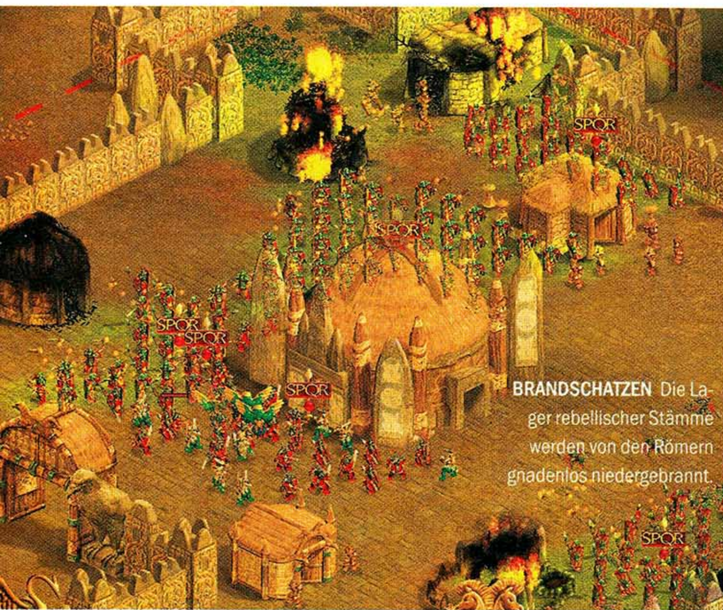
Dass die Herrschaft der Römer trotzdem nicht leicht zu brechen sein wird, das muss Germanenhäuptling Tornak gleich in den ersten beiden Missionen des Echtzeit-Epos **Against Rome** auf die harte Tour lernen. Nur mit knapper Not entkommt er nach einem Überfall auf einen der unterworfenen Stämme der Gegenattacke der Besatzer. Bis ans Meer drängen die Legionäre ihn und seine Getreuen, bevor er endlich zurückschlagen kann. Tornak ist einer von neun Heerführern, die Sie auf ihren Wegen durch das Europa zur Zeit der Völkerwanderung begleiten. Neben den Germanen warten die Kelten und schließlich die Hunnen auf Ihre Unterstützung.

In zwei Reihen ... Marsch!

Der Stammesführer ist der wichtigste Mann auf dem Schlachtfeld. Für jedes gewonnene Scharmützel erntet er Erfahrungspunkte, mit denen er sich in der Kriegskunst weiterbildet. Während Neulinge beispielsweise ihre Männer nur in zusammengewürfelten Haufen ins Gefecht führen, haben Veteranen für jede Situation die richtige Formation parat. Eine Keilordnung verleiht den Untergebenen im Angriff mehr Durchschlagskraft, die Zweierreihe ist für die Verteidigung die beste Wahl. Richtig erfahrene Häuptlinge dürfen außerdem Elite-Einheiten ausbilden, größere Gebäude und Kriegsmaschinen in Auftrag geben und sind nicht zuletzt höchstselbst furchteinflößende Kämpfer. Wie bei **Praetorians** gibt es keine einzelnen Einheiten. Die Truppen treten immer im Verband an, mal zu fünft, mal 20 Mann stark. Im Clinch mit dem Gegner lösen sich die meisten Gruppen allerdings auf und jeder ringt für sich. Wer genau hinschaut, kann richtige Duelle erleben mit Attacken, Paraden und manchmal sogar einem Rückzug.

Hauptsache Krieg

Oft werden Sie solche Szenen allerdings nicht bewundern können, denn **Against Rome** legt das Hauptaugenmerk auf riesige Schlachten mit oft mehreren Hundertschaften. Neben Ihrer Armee verwalten Sie in den meisten Missionen auch ein Feldlager, das dient aber vor allem dazu, Rekruten auszubilden, die Rohstoffzufuhr funktioniert weitgehend automatisch. Neue Gebäude werden eher selten gebaut, höchstens vorhandene aufgerüstet oder halb fertige Umzäunungen vollendet. 24 Szenarien enthält die Kampagne, wobei nur rund die Hälfte zu spielen sind, um den Abspann zu bewundern, denn der Feldzug teilt sich dreimal auf. Dann müssen Sie zum Beispiel ent-


BRANDSCHATZEN Die Lager rebellischer Stämme werden von den Römern gnadenlos niedergebrannt.


OPFERSTÄTTE Die Kelten bringen ihrem Gott Menschenopfer dar, damit ihre Druiden Wunder wirken können.

scheiden, ob Sie zusammen mit den Germanen die Kelten heimsuchen wollen oder auf der Gegenseite die Invasoren abwehren.

Vor den Toren Roms

Anders als die meisten der jüngeren Genrekollegen setzt **Against Rome** weniger auf Skript-Sequenzen oder umfangreiche Abenteuer-Missionen als vielmehr auf klassische Echtzeit-Aufgaben. Mal sollen Sie als Keltenfürst die Steuereintreiber der Römer eskortieren, ein andermal den gegnerischen Häuptling meucheln. Die Ziele der Hunnen sind für gewöhnlich weniger ausgefeilt: Sie fallen plündernd und mordend über die anderen Völker her. Typische Aufgabe: Überrennen Sie 200 Germanenkämpfer. Die Leveldesigner halten sich lose an geschichtliche Vorlagen; so werden die Germanen von den Reitervölkern aus dem Osten aus ihrer Heimat vertrieben und drängen ihrerseits die alten Besatzer immer weiter zurück, bis sie schließlich vor den Toren Roms stehen. Wer es noch geschichtsträchtiger mag, greift auf fünf historisch verbriefte Szenarien zurück, darunter die Schlacht bei Konstantinopel zwischen Goten und Römern. Außerdem im vielfältigen Angebot: fünf Endlosspiele, doppelt so viele Multiplayer-Karten und vier Tutorial-Missionen.

Auf nach **Rom**

Wir stellen Ihnen die wichtigsten Stationen der Kampagne vor.

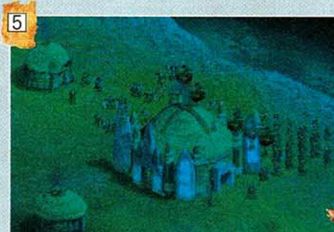



1 Als Germanenhäuptling Tornak Verräter bestrafen will, wird er von Römern abgefangen. Erst mit dem Rücken zur Wand gelingt es ihm, die Verfolger abzuwehren.

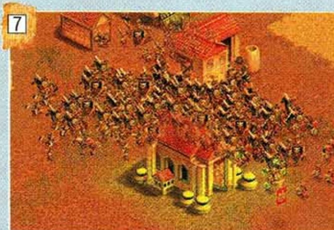

2 Bei den Briten entbrennt ein Bruderkrieg: Während Owyn die Römer bekämpfen will, hofft sein Bruder Girard, mit den Besatzern friedlich auszukommen.


3 Der Preis für seine Kooperation mit den Legionären ist hoch: Girard muss die Hand gegen sein eigenes Volk erheben und schließlich den eigenen Bruder töten.


4 Nach dem Abzug der Römer müssen Sie sich abermals entscheiden: Bleiben Sie bei den Kelten und trotzen Sie den neuen Invasoren aus dem Reich der Germanen ...


5 ... oder schlagen Sie sich auf die Seite der Eroberer und ziehen mit Fürst Grotnak raubend und plündernd über die britischen Inseln? Letztere Aufgabe ist etwas fordernder.


6 Kee-Zak, ein junger Anführer der Hunnen, wurde von seinem Stamm verstoßen. Erst unterwirft er aus Rache die anderen Reitervölker, dann zieht er westwärts.


7 Entweder, Sie kehren nun zu den Germanen zurück und erobern erst die ewige Stadt Rom, bevor Sie sich in der Entscheidungsschlacht den Hunnen in den Weg stellen ...


8 ... oder Sie suchen ebendiese Entscheidung aufseiten von Attila und seinen Getreuen. Am Ende finden sich die Hunnen von Attila verraten in der Steppe wieder.


ZAUBEREI Keltische Druiden können Tote wiederauferstehen lassen, die – egal ob Freund oder Feind – für den eigenen Stamm weiterkämpfen.


ROM Glücklicherweise führen alle Wege in die ewige Stadt. So mussten unsere wilden Reiter auf ihrem Zug nach Süden nicht nach der Richtung fragen.

Einheits-Brei

Die drei Völker unterscheiden sich bei weitem nicht so stark wie etwa von **Warcraft 3** oder **Empires: Die Neuzeit** gewohnt. Alle bilden ihre Armeen aus acht bis zehn Truppentypen, je etwa zur Hälfte Nah- und Fernkämpfer, wobei die Hunnen vor allem auf Kavallerie setzen, dafür aber keine Belagerungswaffen auffahren können. Trotzdem hat jeder Stamm kleine Eigenheiten. Zum einen erlernen die Anführer jeweils vier besondere Taktiken. So können hunnische Häuptlinge ihre Männer zur Berserkerwut anstacheln und keltische Fürsten verleihen ihren Geschützen größere Reichweite. Zum anderen haben die magiebegabten Schamanen der drei Fraktionen je vier Zaubersprüche in petto. Die Geistlichen des Reitervolks beschwören etwa eine Horde Geisterreiter herauf oder lösen Erdbeben aus, die Gebäude zum Einsturz bringen, germanische Priesterinnen schicken Wölfe als Kundschafter aus. Die Römer müssen auf Magie verzichten, führen aber die schlagkräftigsten Truppen ins Feld. Selbst die Bogenschützen können sich im Nahkampf gegen doppelt so starke Verbände behaupten. Die Elitekrieger der Prätorianer-Garde hält fast nichts auf. Allerdings dürfen Sie die Legionen ausschließlich in den historischen Schlachten kommandieren.

Lupe nicht enthalten

So zweischneidig wie die germanischen Kriegsäxte präsentiert sich die Grafik. Auf der einen Seite sind zum Beispiel die zweidimensionalen Einheiten und Gebäude stilvoll und hübsch gezeichnet, auf der anderen Seite so klein, dass man die Feinheiten kaum erkennen kann. Zoomen oder Drehen der Ansicht ist nicht erlaubt. Die 3D-Landschaft versprüht Modellbau-Charme und glänzt mit technischen Finessen wie Wetter- und Lichteffekten, dynamischem Tageszeitenwechsel und fast fotorealistischen Gewässern, lässt aber die platten Spielobjekte stellenweise wie Fremdkörper wirken. Dass das Gesamturteil trotzdem „gut" lautet, liegt vor allem an den vielen liebevollen Details. So dekorieren die Hunnen ihre Basis mit schaurig-schönen Totenschädeln, die Kelten zieren ihre Ländereien mit Hinkelsteinen und die Germanen können ohne Runen nicht leben. Zusammen mit der orchestralen Schlacht-Musik, den bissigen Einheitenkommentaren und der Story von Bruderkriegen und Verrat verleiht das **Against Rome** eine herrlich düstere Stimmung, die wunderbar zum barbarischen Setting passt. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Against Rome ist ein Schlachten-Epos mit wunderbar düsterer Atmosphäre.

Ich gebe zu: **Against Rome** bietet nichts, was die Konkurrenz nicht auch in petto hätte. Keine 194 Rüstungsstufen, keine Rollenspielmissionen, kaum Skript-Sequenzen. Einfach nur durchgestylte, kampflastige Echtzeit-Strategie. Aber die Kampagneneinsätze spielen sich so schön flüssig und die Designer haben das finstere Zeitalter so stimmungsvoll in Szene gesetzt, dass ich **Against Rome** trotzdem ins Herz geschlossen habe. Was mir allerdings sauer aufstößt, sind die Probleme, die das Formationssystem plagen. Nicht selten steht die Hälfte einer Schwertkämpfergruppe einfach herum und schaut zu, wie die vordere Reihe niedergemacht wird. Und es ist ein echtes Geduldsspiel, etwa einen Kavallerietrupp um die gegnerische Abwehr herum zu dirigieren, damit er hinter der Front den Bogenschützen in die Seite fallen kann. Hat auch nur ein Reiter Feindkontakt, macht die ganze Formation Halt. Umso befriedigender natürlich, wenn der Plan funktioniert, trotzdem hätten die Entwickler solche Situationen besser lösen können. Genug gemeckert, geben Sie **Against Rome** eine Chance!

TESTURTEIL
Against Rome

ENTWICKLER Independ. Arts
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1000 – 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Stimmungsvolle Kampagne
- \+ Faire Missionen
- \+ Rasanter Spielablauf
- − Massenschlachten schwierig
- − Kleinteilige Grafik

GRAFIK	74%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRAETORIANS** oder **DARK OMEN** mochten.

Bücherwurm statt Kinofreak
- Mit Buchlizenz der **Herr der Ringe**-Trilogie
- Basiert auf erweiterter **Battle Realms**-Engine
- Zwei spielbare Seiten in je zwei Kampagnen
- 21 Einzelspieler-Missionen plus Editor

BALROG-IN-THE-BOX Der Balrog, von den Bösen beschwört, bricht aus der Erde und schleudert dabei alle Einheiten meterweit durch die Luft.

War of the Ring

War of the Ring heißt War of the Ring. Es könnte aber auch **Echtzeit-Strategiespiel Nummer 263** heißen.

War of the Ring spielt sich wie eine entschlackte Version von **Warcraft 3** oder **Battle Realms**: Es gibt nur zwei spielbare Seiten, nämlich Gut und Böse. Auf der einen schicken Sie Elfen, Hobbits, Zwerge und Menschen in die Schlacht, auf der anderen kämpfen Orks, schwarze Reiter und Dämonen. Die beiden Kampagnen umfassen jeweils elf Missionen, die Sie auf einer unspektakulären Übersichtskarte in chronologischer Reihenfolge auswählen.

Die Spielgeschwindigkeit lässt sich am treffendsten als rasant beschreiben: Ihre Arbeiter sammeln Nahrung am Brunnen und Erz in der Mine. Aus den Ressourcen entstehen innerhalb weniger Sekunden Gebäude, in denen Bogenschützen, Axtkämpfer und Spezialeinheiten heranreifen. In anderen Spezialgebäuden, etwa der Schmiede, erfinden Sie bessere Rüstungen und Schwerter.

Neu sind magische Schreine, die an bestimmten Punkten der Karte verteilt liegen und deren Kraft nur dann entfesselt wird, wenn man eine freundliche Einheit dort stationiert. Das führt zum Beispiel dazu, dass sämtliche Figuren mehr Lebens- oder Zauberenergie erhalten. Der Spuk ist vorbei, sobald der Gegner mehr Einheiten zum Schrein schickt, als Sie dort platziert haben.

Spieldesign und Grafik

Beim Missions-Design ist alles beim Alten geblieben: Einheiten trainieren und mit einer Übermacht den Gegner überrennen. Manchmal fällt der Basenbau auch weg, da steuern Sie dann zum Beispiel Elfen auf der Suche nach Gollum durch einen Wald, in dem Spinnen aus dem Gebüsch hüpfen und angreifen.

Ähnlich wie in **Battle Realms** verdienen Sie sich durchs Kämpfen Fate Points, die den Einsatz von Spezialfähigkeiten ermöglichen. Die gute Seite beschwört im Austausch gegen zehn solcher Punkte ein Ent-Baumwesen, das mit Steinen nach dem Gegner schmeißt. Die Bösen dagegen rufen einen Feuerdämon herbei. Die Spezialfähigkeiten wurden von Liquid hübsch inszeniert, das Erscheinen des Balrogs ist mit einer Menge aufgewirbeltem Dreck verbunden und beim Laufen erzittert der Bildschirm unter der Wucht seiner Schritte.

Die Helden von Mittelerde — Die Gemeinschaft des Ringes

Den beiden spielbaren Seiten in **War of the Ring** stehen jeweils fünf aus dem Buch bekannte Helden zur Verfügung. Ein Überblick.

Gandalf
Gandalf beschwört Blitze, die Gegner lähmen, er lässt Feuerregen vom Himmel prasseln, unterdrückt gegnerische Zaubersprüche und verleiht freundlichen Einheiten Zusatzschaden.

Aragorn
Aragorn verleiht den Mitstreitern im Umkreis einen Angriffsbonus auf Helden der bösen Seite. Außerdem besitzt er die Möglichkeit, eine einzelne freundliche Einheit zu heilen.

Legolas
Freundliche Einheiten im Umkreis von Legolas sind gegen Distanzangriffe des Feindes weniger anfällig. Legolas erhöht zudem für eine bestimmte Zeit die Laufgeschwindigkeit der Gruppe.

Gimli
Freundliche Einheiten in Gimlis Umkreis kriegen einen Angriffsbonus auf Gebäude spendiert. Gimli besitzt darüber hinaus die Fähigkeit, feindliche Verteidigungstürme einzunehmen.

Frodo
Frodos Aura sorgt dafür, dass freundliche Einheiten im Umkreis schneller ihre Lebensenergie regenerieren. Frodo trägt außerdem den Ring mit sich, der ihm Unsichtbarkeit verleiht.



ANGRIFF DER BAUMWESEN Hübsch sieht das aus, wenn die gute Seite Ents beschwört: Blätter wirbeln durch die Luft, der Boden bebt.



IN MASSEN Leider genügt es in War of the Ring häufig, eine einzelne Einheit in Massen zu produzieren und damit den Gegner zu überrumpeln.

Die restlichen Einheiten wirken im Vergleich recht blass, dafür ist die Umgebungsgrafik ordentlich ausgefallen: Lichtstrahlen brechen durch die dichten Baumwipfel, Ruinen sind bis ins letzte Detail ausgearbeitet, animierte Sträucher und dynamisch wirbelndes Wasser machen die 3D-Welt lebendig. Was die Entwickler aus der **Battle Realms**-Engine herausgeholt haben, ist ansehnlich, erreicht aber nicht das Niveau von **C&C Generäle**.

Das Leid mit den Lizenzen

Wie schon beim Action-Adventure **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** (PC-Games-Wertung: 62 Punkte) basiert **War of the Ring** nicht auf der Film-, sondern auf der Buchlizenz, das heißt: Die Gesichter des Kinovorbilds und der Orchester-Soundtrack von Howard Shore fehlen. Gandalf, Frodo, Aragorn und der ganze Rest fristen im Spiel ein uninspiriertes Dasein, das Höchste der Gefühle sind krampfhaft heroische Sprüche wie „Es ist nicht alles verloren" oder „Heute kämpfen wir, wie wir nie zuvor gekämpft haben."

Das juckt einen als Spieler, zumal wenn man die Buchvorlage nicht kennt, herzlich wenig. Denn Hintergründe bleiben in **War of the Ring** zum größten Teil unklar; die Story wird vor jeder Mission sporadisch in bemerkenswert langweiligen Texthappen erzählt.

Zwischensequenzen gibt es nur in Form kurzer Dialoge, die innerhalb der Spielgrafik ablaufen. Da stehen dann beispielsweise Aragorn, Gimli und Legolas auf den Burgmauern von Helms Klamm und sinnieren über die bevorstehende Attacke, während die Kamera starr auf einen Fleck zielt – wie man es richtig macht, zeigt **Die Rückkehr des Königs** auf Seite 126.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Schade, dass das Team von Liquid Entertainment den Mut zur Innovation verloren hat ...

Wenn ich anhand meiner Finger aufzählen müsste, wie oft ich schon Einheiten im Übermaß produziert und damit den Gegner überrumpelt habe, wie oft ich schon ohne Basenbau eine feste Anzahl an Figuren durch ein Labyrinth gescheucht und nach jedem Kampf auf die Regeneration meiner Lebensenergie gewartet habe – dann bräuchte ich aber verdammt viele Hände. Schade, dass sich Liquid Entertainment nach **Battle Realms** nun auf alte Genre-Zutaten versteift, ohne Neues zu bieten. Dabei ist **War of the Ring** insgesamt kein schlechtes Spiel, die Sache ist nur die: Es ist so schrecklich uninspiriert – und eben schon hundertmal da gewesen.

TESTURTEIL
War of the Ring

ENTWICKLER Liquid
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 32, 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1.200 – 1.800

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Stimmungsvolle Grafik
+ Einwandfreie Steuerung
- Nur zwei Völker
- Kaum Tolkien-Flair
- Null Innovation

GRAFIK	79%
SOUND	72%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	66%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLE REALMS** oder **WARCRAFT 3** mochten.

Saurons Schergen

Gollum
Gollum haut nicht besonders stark zu, schleicht aber wie ein Weltmeister und greift aus dem Hinterhalt an. Außerdem wirft er mit Giftpfeilen, die später die Position des Opfers verraten.



Lord der Nazgul
Der Nazgul-Lord ruft auf Wunsch einen Schwarzen Reiter herbei. Wenn Frodo den Einen Ring trägt, wird er für den Nazgul-Lord auf der Karte als leuchtender Punkt sichtbar.





Grishnakh
Grishnakh ist geschult im Umgang mit allem, was „boom" macht: Er legt Bomben auf dem Schlachtfeld, die Sie per Mausklick zünden, und lässt Gebäude in Flammen aufgehen.

Saleme
Saleme kümmert sich ums Wohlergehen der bösen Seite: Sie heilt auf dem Schlachtfeld eine einzelne Einheit und zu Hause – also in der Heimatbasis – gleich eine ganze Armee.



Saruman
Saruman ist die dunkle Version von Gandalf: Er überredet feindliche Einheiten zum Überlaufen, zaubert ein Eisgefängnis herbei oder stiehlt Gegnern Lebensenergie.

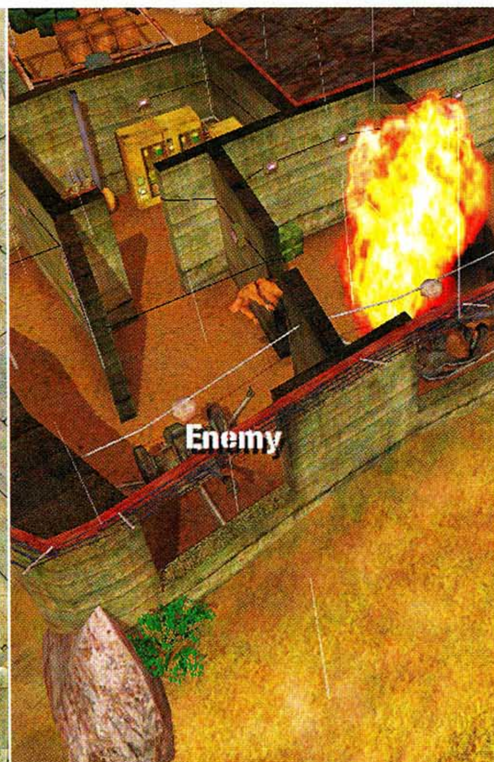




Korea: Forgotten Conflict



FARBENFROH Gegner und Sichtlinien werden auf Wunsch farbig hervorgehoben, was die Übersicht erhöht.



LOHN DER MÜHE Mit Dynamit jagen wir Kanonen der Kommies in die Luft – Mission erfüllt.

Klasse 3D-Grafik, fordernde Missionen. Ein tschechisches Team zeigt: So hätte **Commandos 3 aussehen können.**

Plastic Reality, bislang nur Insidern durch ihren **Modelleisenbahn Simulator** bekannt, haben sich für ihr Echtzeit-Taktikspiel ein unverbrauchtes Szenario ausgesucht. Im Koreakrieg führen Sie ein Fünferteam aus Kommandosoldaten hinter die feindlichen Linien. Sie sabotieren Artilleriestellungen, befreien Kriegsgefangene aus schwer bewachten Camps und entführen sogar Flugzeuge. Dabei bestehen die elf Missionen (plus Tutorial) immer aus mehreren, oft aufeinander aufbauenden Einsatzzielen. Wenn Sie beispielsweise den Düsenjäger auf einem Flugfeld der Sowjets mopsen sollen, müssen Sie zunächst das Radar der Basis deaktivieren, die Towerbesatzung ausschalten und schließlich einen russischen Piloten finden, der mit dem Jet überlaufen will. Lassen sich die Aufträge anfangs noch schlicht dadurch lösen, dass Ihr Quintett sämtliche Wachen über den Haufen schießt, ist das Netz der Posten später so eng gestrickt, dass aus **Forgotten Conflict** ein komplexes Puzzlespiel in bester **Commandos**-Tradition wird. Da werden Soldaten mit Zigarettenpäckchen aus der Sicht ihrer Kameraden gelockt und aus dem Hinterhalt niedergeschlagen, da fahren die Agenten auf der Ladefläche von Versorgungs-LKWs an den Kontrollen vorbei. Und das alles in einer hochdetaillierten 3D-Grafik, die **Commandos 3** reichlich blass aussehen lässt. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Mit einer spannenden Story hätte **Forgotten Conflict Commandos 3** auf jeden Fall geschlagen.

In **Korea** finde ich eigentlich alles, was zu einem guten Taktikspiel gehört: komplexe Tüftel-Missionen und eher actionbetonte, mit hoher Detailtreue umgesetzte Szenarios und eine wirklich beeindruckende Optik. Leider reihen sich die einzelnen Missionen nur lose aneinander und es gibt keine Hintergrundstory, die mir die vier Jungs und ihre Sanitäterin ähnlich ans Herz wachsen ließe wie ihre Pendants aus **Commandos 3**. Meine einzige Motivation: eine abstrakte Punktzahl, die angibt, wie gut (also möglichst schnell und ohne Gewalt) der Einsatz absolviert wurde. Wer auf eine fesselnde Geschichte verzichten kann, bekommt mit **Forgotten Conflict** eine Taktik-Tüftelei, die den Namen auch wirklich verdient. Kleine Bugs mit den Sichtlinien (Gegner schauen manchmal durch Kisten) sollen in der Verkaufsfassung behoben sein.

TESTURTEIL
Korea: Forgotten Conflict

ENTWICKLER Plastic Reality
ANBIETER Vidis
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 1500 2200

Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Umfangreiche Missionen
- \+ Wunderschöne Grafik
- \+ Mischung aus Puzzle und Action
- − Keine richtige Story
- − Eingeschränkte Kamerafreiheit

GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS 2** oder **ROBIN HOOD** mochten.

Der neue WiSims-Hit der Macher von Monopoly Tycoon

Mischen Sie sich doch Ihr eigenes Las Vegas!



"Heimlicher Superhit. Die Langzeitmotivation sucht in diesem Genre ihresgleichen. Dieser Titel ist erstmals in der Lage die Erwartungen [an Wirtschafts-simulationen] voll zu erfüllen." 80% GAMEZONE (10/2003)



"VEGAS TYCOON ist die momentane Referenz unter den Aufbau-Wirtschaftssimulationen." 87% GAMESZEITUNG (11/2003)

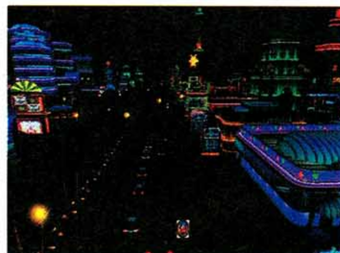
"Im Gegensatz zu manch anderem Titel bietet VEGAS TYCOON alles, was man von einer Wirtschaftssimulation erwarten darf."



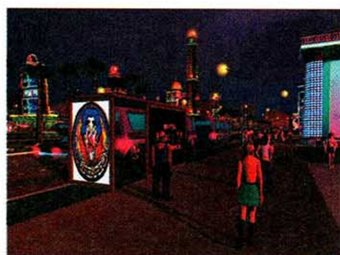
80% PC JOKER (11/2003)



Großartige Panorama-Ansichten lassen Sie den Überblick behalten.



In Vegas Tycoon heißt es Tag UND Nacht dranbleiben.



Große Detailfülle und liebevolle Animationen Ihrer Kunden bis ins Detail.

In VEGA$ machen Sie aus einem Hinterhof-Zockerschuppen einen unvergleichlichen Entertainment-Komplex und Resort-Zentrum in 3D. In Ihrer Welt können Sie bis zu 5000 Gäste versorgen, 500 Fahrzeuge sorgen dafür, dass diese auch kommen. Aber aufgepasst, die Leute wollen sowohl in den Außenanlagen als auch in den von Ihnen gestalteten Innenräume Ihrer Anlage permanent unterhalten und versorgt werden. Treten Sie gegen bis zu 5 andere Möchtegern-Magnaten an und gewinnen Sie die Herzen (aber vor allem die Geldbeutel) von Las Vegas!

VEGAS TYCOON ist ab sofort im Handel erhältlich.

VEGA$ TYCOON







PC CD-ROM WWW.VEGASTYCOON.DE

Chicago 1930



ZEITLUPE Unser Polizeitrupp trifft am Bahnhof auf eine Gruppe Gangster. Der Slowmotion-Modus hilft, den Angriff besser zu koordinieren.

Im Chicago der 30er-Jahre schießen Mafiosi und Polizisten in einem Echtzeit-Taktikspiel – **und in Bullet Time.**

Commandos 3 schockte Echtzeit-Taktik-Fans mit Action-Einlagen. Auch **Chicago 1930** wagt Experimente und schießt damit ein bisschen übers Ziel hinaus: Wenn Sie bis zu fünf selbst ausgerüstete Mafiosi oder Polizisten – zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Seite – über die 20 liebevoll gestalteten 2D-Karten schicken, dann entscheidet weniger gute Planung über Erfolg, sondern vielmehr wie viele mps (Meter pro Sekunde) Sie mit der Maus zurücklegen können. Weil wichtige Hotkeys fehlen, müssen Sie kleine Icons, etwa die Pistole oder den Baseball-Schläger, erst umständlich im Inventar anklicken – beim Schießen korrigieren Sie sogar den Waffenrückstoß in Form eines hüpfenden Cursors. **Chicago 1930** ist das erste Echtzeit-Taktikspiel mit Bullet Time. Die Leertaste verwandelt das Bild in eine altmodische Filmrolle. Alle Bewegungen laufen währenddessen im Schneckentempo ab und Sie haben theoretisch genug Zeit, um den Angriff vorzubereiten. Leider wirkt sich die Slowmotion auch auf die Bewegungen der eigenen Figuren aus, was bedeutet: Die Charaktere reagieren träge (schießen) bis extrem träge (Waffe ziehen), wodurch sich Aktionen nur schlecht abschätzen lassen. Dadurch gelangt eine Hektik in den Spielablauf, die eigentlich nicht sein müsste – ein traditioneller Pausemodus wäre die bessere Lösung gewesen.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



In Chicago 1930 bin ich von Innovationen umringt, die mir nicht gefallen.

Ob es der richtige Schritt war, die Minikarte, die Sichtlinien der Gegner und den Pausemodus zu entfernen? Ich bezweifle es. Schon **Commandos 3** hat durch Action-Einlagen, Zeitlimits und gestrafftes Missionsdesign diejenigen verprellt, die sich gern auf einer übergroßen Karte Stück für Stück vorarbeiten, um am Ende sagen zu können: „Geschafft!" Dieses Gefühl vermisse ich auch bei **Chicago 1930**. Das Spiel hat mit Taktik nur noch sporadisch was zu tun, stattdessen: hektisches Geklicke, schlechte Übersicht, umständliche Bedienung. Vielleicht gibt es Leute, die die rasante Variante der Echtzeit-Taktik bevorzugen – ich jedenfalls kann mit dieser Innovation nichts anfangen und denke wehmütig an die Cowboys aus **Desperados** zurück, die mehr im Kopf als in der Kanone hatten.

TESTURTEIL
Chicago 1930

68

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Internet: -; Netzwerk: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 600 – 800 – 1.200

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

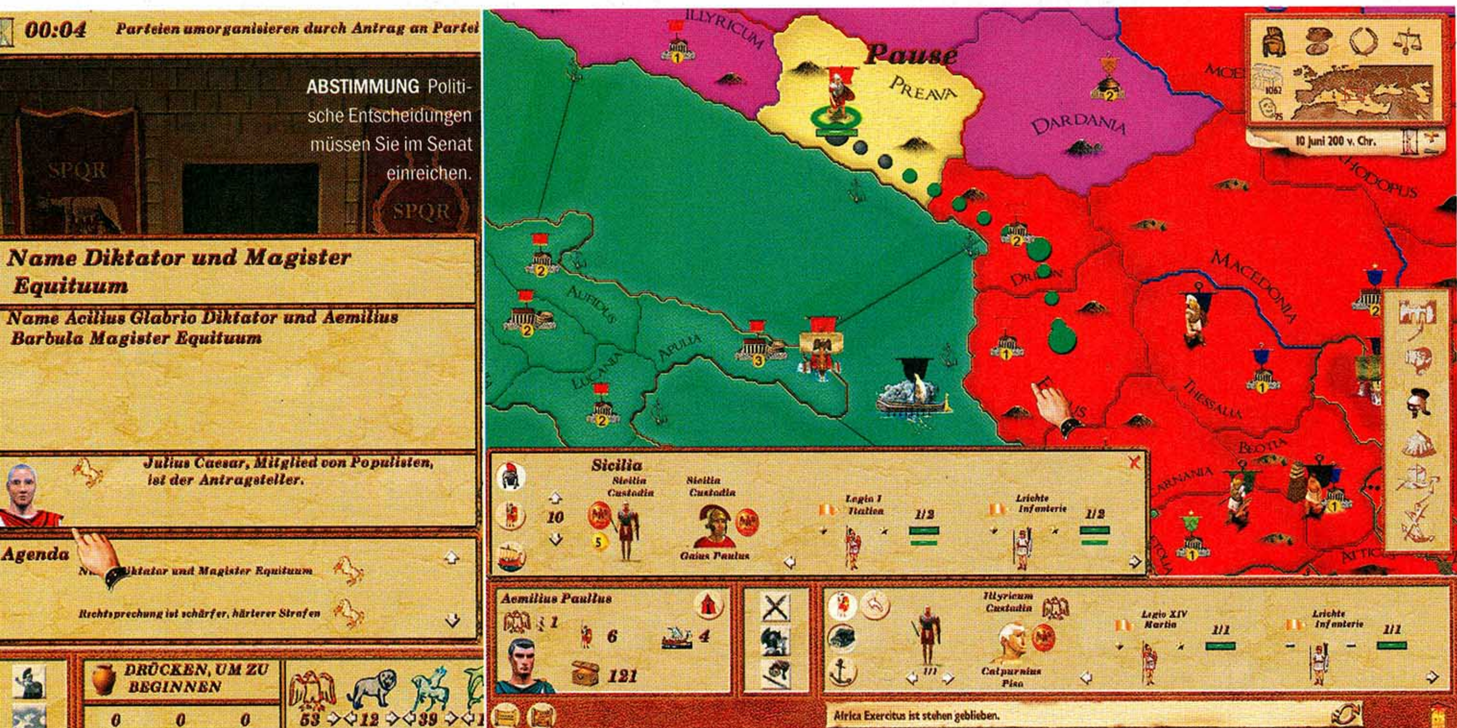
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Detaillierte und hübsche 2D-Grafik
- \+ Ansprechendes 30er-Jahre-Flair
- − Umständliche Bedienung
- − Trotz Slowmotion zu hektisch
- − Zu hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK	72%
SOUND	60%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS 3** oder **PLATOON** mochten.

Pax Romana



ABSTIMMUNG Politische Entscheidungen müssen Sie im Senat einreichen.

SCHÖN BUNT Es gibt sage und schreibe vier unterschiedliche Karten-Modi mit jeweils mehreren Unter-Einstellungen.

Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Mit dieser Software wären die Stadtväter allerdings heute noch am Basteln.

Mit **Pax Romana** präsentiert **Europa Universalis**-Schöpfer Philippe Thibaut das bislang umfangreichste Strategiespiel schlechthin. Das Programm deckt die römische Geschichte von den frühen Tagen der Republik – 275 vor Christus – bis hin zu Cäsars Tagen ab, mit allem, was dazugehört: Politik, Diplomatie, Wirtschaft und Militär. Grundsätzlich stehen zwei verschiedene Spielarten zur Auswahl: Der etwas einfachere Strategiemodus macht Sie zum römischen Staatsoberhaupt mit voller Kontrolle über alle Belange des Landes und sämtliche Legionen. Der Politikmodus gestaltet sich komplexer, denn hier übernehmen Sie lediglich die Führung einer einheimischen Partei und buhlen mit fünf anderen Fraktionen um Posten in der Regierung, der Armee und der Provinzverwaltung. Sie haben also fast nie Befehlsgewalt über das gesamte römische Reich, sondern müssen sich mit Ihren Konkurrenten arrangieren. Alle wichtigen Entscheidungen müssen zunächst dem Senat vorgelegt werden – und der tanzt nur dann nach Ihrer Pfeife, wenn Sie genügend Senatoren durch Einflusspunkte, Geldgeschenke oder Sonderaktionen (ähnlich Ereigniskarten in Brettspielen) auf Ihre Seite bringen. Den Rest der Spielzeit verbringen Sie mit dem Ausbau von Provinzen, der Einrichtung neuer Handelsrouten und dem Aufstellen neuer Armeen.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Pax Romana

ENTWICKLER Galilea
ANBIETER Dreamcatcher
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 6, Netzwerk: 6, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 800 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Gewaltige Spieltiefe
- − Undurchsichtiger Menüdschungel
- − Unzureichendes Handbuch
- − Unansehnliche Grafik
- − Kleinere Bugs

GRAFIK	29%
SOUND	25
STEUERUNG	10
ATMOSPHÄRE	33
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	20%

19

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EUROPA UNIVERSALIS** oder **LEGION** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Wo bitte geht's zur Front? Pax Romana lässt mich vor der Schlacht versauern.

Ich gestehe: Ich habe **Pax Romana** nicht kapiert. Ich habe einen ganzen Abend mit den neun (!) Tutorials verbracht (sofern man die Textwüsten so nennen mag), anschließend alle 50 Seiten des Handbuchs studiert und fast jedes Szenario ausprobiert – und immer noch keinen Plan, was ich da mache. Die Bedienung ist dermaßen verschachtelt, dass ich stark bezweifle, dass den Entwicklern so etwas wie ein Spielkonzept jemals vorlag. Stattdessen wurden einfach so lange neue Features ans Grundgerüst gepappt, bis irgendjemand „Stopp!" rief. Verstehen Sie mich nicht falsch, eigentlich wäre **Pax Romana** genau mein Spiel. Auf eine so umfassende Simulation des römischen Staatsapparates und seiner Militärmaschine warte ich seit Jahren. Nur was nützen mir all die schönen Features, wenn ich sie im Button-Dschungel nicht finde?

Las Vegas Imperium



UNHÖFLICH Ohne Toiletten verrichten die Besucher ihre Geschäfte auf dem Casinoflur.

Die neueste Kasino-WiSim ist gleichzeitig **die schlechteste.**

Wirtschaftssimulationen, die in der glamourösen Glitzerwelt von Las Vegas spielen, sind derzeit offenbar in bei Spiele-Entwicklern. **Las Vegas Imperium** gesellt sich zu Spielen wie **Casino Inc.** oder **Vega$: Make it Big**, muss sich in der Reihe allerdings ganz hinten anstellen. Neben der tristen Grafik, die dürftig animierte Besucher durch Ihre Spielhölle humpeln lässt, fällt vor allem die einfallslose Kampagne negativ auf. Hier arbeiten Sie sich von einem Kasino zum nächsten vor, dürfen stets ein paar neue Attraktionen vom Spielautomaten bis zum Videopoker auf- und Putzfrauen oder Elvis-Imitatoren einstellen. Das Ziel bleibt meistens gleich: Eine bestimmte Besucheranzahl soll sich in Ihrem Freudenpalast amüsieren. Haben Sie eine Mission gelöst, dürfen Sie das Kasino im Endlosspiel noch einmal besuchen und ohne konkretes Ziel Geld scheffeln und in aller Ruhe das eigene Glücksspielimperium zusammenzimmern. Obwohl **Las Vegas Imperium** im Wesentlichen alle wichtigen Features bietet, ist das umfangreichere und vor allem hübschere **Vega$: Make it Big** für Fans der Glücksritter-Hauptstadt klar die bessere Wahl. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Las Vegas Imperium

ENTWICKLER Croteam
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 600 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Über 20 Attraktionen
+ Zwei Spielmodi
- Triste 2D-Grafik
- Nervige Soundkulisse
- Langweilige Kampagne

52

GRAFIK	51%
SOUND	49%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO INC.** oder **VEGA$: MAKE IT BIG** mochten.

Sternenschiff Catan



HELD DER VÖLKER Auszeichnungen bescheren Ihnen zusätzliche Siegpunkte.

Die PC-Fassung von **Sternenschiff Catan** orientiert sich stark am Brettspiel. Gehandelt wird mit sechs Rohstoffen, unter anderem Treibstoff und Erz. Nach dem Tutorial folgen zwei Kampagnen: Im klassischen Modus wird um Siegpunkte gespielt – Gewinner ist, wer zuerst zehn gesammelt hat. In der missionsbasierten Kampagne kommt es hingegen beispielsweise darauf an, Güter von Planet zu Planet zu transportieren. Trotz der unglaubwürdigen KI (Gegner gehen zum Beispiel auf fast jeden Handel ein) steht fest: **Sternenschiff Catan** ist die zurzeit wohl sorgfältigste Brettspielumsetzung. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Sternenschiff Catan

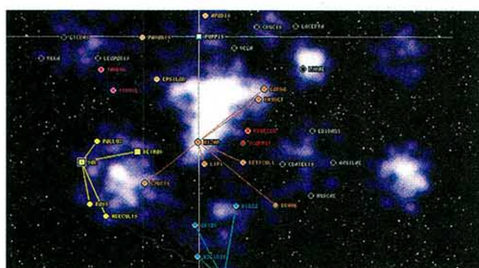
ENTWICKLER Drei Partner	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

77

GRAFIK	65%
SOUND	72%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CAFÉ INTERNATIONAL** oder **TIKAL** mochten.

Starships Unlimited



GROSS Das Spiel-Universum wird bei jedem Start nach Ihren Wünschen neu generiert.

Die Macher von **Starships Unlimited** haben es geschafft, hinter einer unglaublich komplizierten Bedienung ein Science-Fiction-Strategiespiel im Stil von **Master of Orion** und **Galactic Civilizations** zu verbergen, das erstaunlicherweise wesentlich weniger komplex ist als seine Vorbilder. Hat man erst einmal das Mikromanagement, Planetenverwaltung, Handelsrouten und Patrouillen automatisiert, dann entpuppt sich der Kandidat als simples Sternen-**Risiko** – angereichert mit den üblichen Erfolgszutaten Forschung, Krieg und Kolonisation. **Starships Unlimited** gehört in die 90er, nicht ins Jahr 2003. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Starships Unlimited

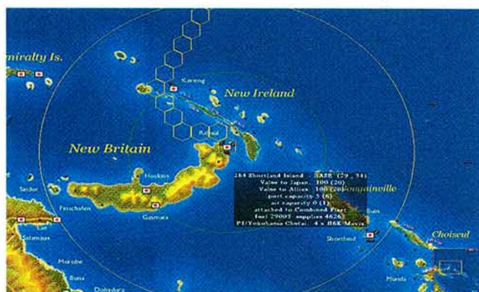
ENTWICKLER Apezone	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

41

GRAFIK	21%
SOUND	24%
STEUERUNG	33%
ATMOSPHÄRE	23%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GALACTIC CIVILIZATIONS** oder **MASTER OF ORION 3** mochten.

Uncommon Valour



SCHMUCKLOS Krude Mini-Icons bevölkern die Hexfeld-Karte.

Gary Grigsby mag unter Hardcore-Strategen einen ausgezeichneten Ruf genießen. Otto Normalzocker verbindet mit dem Namen des Designer-Veteranen aber vor allem eines: grausige Bedienung. **Uncommon Valour** macht da keine Ausnahme: Das altertümliche Hexfeld-Strategiespiel stellt den Krieg im Südpazifik zwischen Japanern und Alliierten zwar in bislang ungekannter Detailfülle nach – Versorgungsrouten, Bomber und Jagdflugzeuge inklusive individueller Besatzungen –, verbirgt den durchaus vorhandenen Spielspaß aber unter einem so unkomfortablen Interface, dass es nahezu unspielbar ist. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Uncommon Valour

ENTWICKLER 2 by 3 Games	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

22

GRAFIK	27%
SOUND	21%
STEUERUNG	12%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	23%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AIRBORNE ASSAULT** oder **STRATEGIC COMMAND** mochten.

Haegemonia The Solon Heritage



CHANCE VERTAN The Solon Heritage ist dank neuer Schiffe und Skirmish-Levels nur für Mehrspieler-Fans interessant.

Lieblos – besser kann man das Add-on **The Solon Heritage** zum Weltraum-Strategiespiel **Haegemonia** nicht bezeichnen. Statt eine neue Kampagne für Solo-Spieler zu basteln, begnügt man sich bei Entwickler Digital Reality mit 15 storymäßig nicht zusammenhängenden Skirmish-Levels. Die dürfen Sie alleine gegen die CPU oder im LAN/Internet spielen. Einziger wirklicher Lichtblick sind die vielen kleinen Detailverbesserungen – beispielsweise lassen sich jetzt bis zu zehn Forschungsaufträge erteilen, die nacheinander abgearbeitet werden. Sei's drum: Für Solo-Spieler ist **The Solon Heritage** eine Enttäuschung. DIRK GOODING

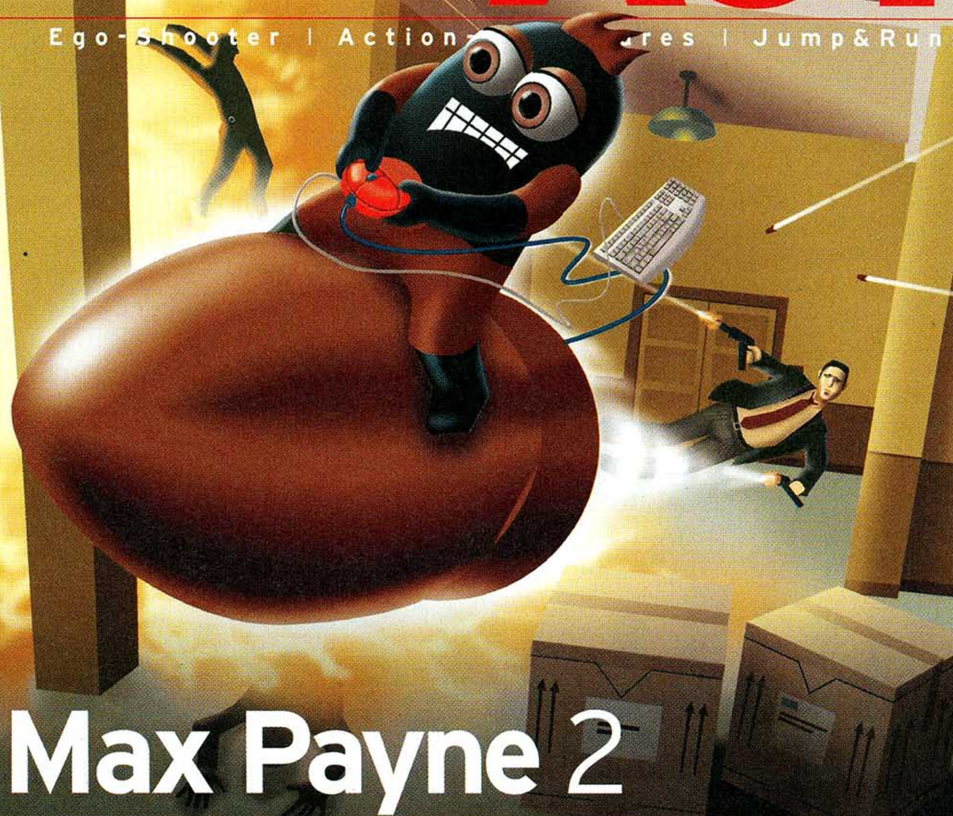
TESTURTEIL
The Solon Heritage

ENTWICKLER Digital Reality	**ANBIETER** Wanadoo
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

71

GRAFIK	92%
SOUND	90%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HAEGEMONIA** oder **HOMEWORLD 2** mochten.



Max Payne 2

Zwei PC-Games-Titelstorys in einem Jahr – kein Wunder, dass **Max Payne 2** prompt auf Platz 1 in den deutschen Verkaufs-Charts durchstartete. Grund dafür ist neben der sehr detaillierten Grafik das im Vergleich zum Vorgänger aufgebohrte Gameplay: PC-Games-Leser loben den überarbeiteten Bullet-Time-Modus, die realistische Physik und die verbesserte KI. Sehr gut gefallen hat den PC-Games-Lesern die „erwachsene" Story, nur die wenigsten gaben an, Verständnisprobleme gehabt zu haben. „**Max Payne 2** ist wie ein Kinofilm, nur spannender", war eine der Aussagen, die am häufigsten gemacht wurde. Kein Wunder, dass satte 99 Prozent aller Käufer **Max Payne 2** weiterempfehlen. In einem Punkt sind sich aber fast alle einig: Das Spiel ist viel zu kurz!

VIER FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Wir haben die **Messlatte für Actionspiele angehoben!**"

PC Games: Ist das gesamte Projekt **Max Payne 2** deiner Ansicht nach ein Erfolg?

Jarviletho: „Auf jeden Fall. Wir wollten ein Spiel entwickeln, dass den Vorgänger in allen Belangen übertrifft. Im Nachhinein muss ich ganz klar sagen, dass es uns gelungen ist. Das Feedback der Presse war extrem positiv und auch die Fans sind begeistert. Wir kriegen viele Mails mit Sätzen wie ‚Nachdem ich das Spiel beendet hatte, fühlte ich mich, als hätte ich zwölf Stunden lang einen der besten Actionfilme überhaupt gespielt!'. Genau das war und ist unser Ziel als Entwickler."

PC Games: Worauf seid ihr am meisten stolz?

Jarvilетho: „Ich bin ziemlich stolz darauf, wie perfekt sich alles am Ende der Produktion zu einem fantastischen Spiel zusammengefügt hat. Es gab eine Menge Dinge, bei denen nicht immer klar war, ob sie überhaupt funktionieren würden. Wir haben beispielsweise enorm viele Motion-Capture-Aufnahmen machen müssen und auch die Implementierung der Physik hat uns viel Zeit gekostet. Außerdem glaube ich, dass wir die Messlatte für Actionszenen in Spielen weiter angehoben haben. Und nicht zu vergessen haben wir eine anspruchsvolle Story geschaffen, die viele Spieler mögen und die unüblich für das Action-Genre ist."



PETRI JARVILETHO arbeitet für Remedy und ist der Chefesigner von Max Payne 2.

PC Games: Was hat bei der Entwicklung von **Max Payne 2** deiner Meinung nach besonders gut geklappt?

Jarviletho: „Die Konzentration auf ein gemeinsames Ziel. Im Vergleich zum ersten Teil haben wir bei Remedy sehr konzentriert auf fest definierte Ziele hingearbeitet und diese auch allesamt erfüllt oder sogar übertroffen. Die Arbeit am Inhalt, am Gameplay hat ebenfalls hervorragend geklappt. Wir haben viele Elemente und Situationen des Spiels in ‚Level-Prototypen' angespielt und ausprobiert, bevor wir letztendlich zur Texturierung und Detailarbeit in diesen Abschnitten übergingen. Dadurch hatten wir schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt einen Überblick über **Max Payne 2** und konnten es problemlos am Stück durchspielen. Erstaunlich war auch, wie reibungslos sich die Havok-Physikengine in unsere Technologie einbauen ließ – und was wir damit alles anstellen konnten, wenn man bedenkt, wie spät wir erst mit der Integration der Havok-Engine in **Max Payne 2** begonnen hatten. Auch die Leute von Rockstar waren uns eine große Hilfe: Wir bekamen sehr schnell die notwendigen Fotografien von Häusern und Orten in New York und konnten Schauspieler für unser Spiel casten."

PC Games: Gibt es noch etwas, dass du den PC-Games-Lesern sagen möchtest?

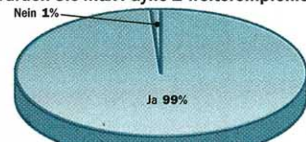
Jarvilетho: „Es ist einfach nur fantastisch, all die positiven Reaktionen der Fans in Foren oder E-Mails zu lesen und zu sehen, wie viele Menschen unser Spiel mögen. Wir sind natürlich sehr darauf gespannt, welche verrückten Ideen die Mod-Szene in puncto **Max Payne 2** in den nächsten Monaten in petto hat."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1
Musik	1-
Soundeffekte	1
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2+
Langzeitmotivation	1-
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Max Payne 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Dichte Atmosphäre
2. Realistischer Grafikstil
3. Bullet Time
4. Glaubhafte Physik
5. Zwischensequenzen, Story

−
1. Zu kurze Spielzeit
2. Kein spektakuläres Ende
3. Keine deutschen Untertitel
4. Hoher Schwierigkeitsgrad
5. Wenig Innovationen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARK SCHRUM AUS LÜBECK:
„Auch wenn es im Vergleich zum Vorgänger kaum Neues gibt – das Spiel ist einfach genial. Die aufpolierte MaxFX!-Engine macht deutlich mehr her als alles, was bisher erschienen ist, und muss sich auch vor **Half-Life 2** nicht verstecken. Als ich mich durch die Baustellen-Levels kämpfte, konnte ich die Glaswolle und den Putz fast riechen."

CHRISTOPH EHRMÜLLER AUS MÜNCHEN:
„Einfach ein saugeiles Spiel. Die Grafik ist realistisch und stimmig, so dass man ohne Probleme in die Welt von **Max Payne 2** eintauchen kann und alles um sich herum vergisst. Der realistische Surround-Sound trägt auch seinen Teil dazu bei. Sehr gut gefällt mir, dass bei den Schießereien zwar Blut fließt, aber nicht im übertriebenem Maße."

FLORIAN SCHUBERT AUS BAD KÖNIGSHOFEN:
„Das beste Actionspiel des Jahres – wäre da nur nicht die Spielzeit. Es macht einfach Spaß, in der Bullet Time zu kämpfen, wobei Physik noch nie so genial eingesetzt wurde. Man ertappt sich dabei, Szenen immer wieder zu spielen, weil es einfach jedes Mal aufs Neue spektakulär aussieht. Schade, dass der Spaß nach sieben Stunden vorbei ist."

NICO LEPPIN AUS SCHWERIN:
„Die Atmosphäre stimmt, die Spannung bleibt durchweg auf hohem Niveau und auch die Story überzeugt. Leider ist der Grund für ein weiteres Durchspielen nicht gegeben. Im leichten Modus ist **Max Payne 2** nach fünf bis zehn Stunden durchgespielt. Das ist meiner Meinung nach viel zu kurz für ein Actionspiel."

Prince of Persia: Sands of Time

Der Prinz von Persien ist in der Neuauflage des Klassikers zum hippen Haargel-Turner geworden, der am liebsten an Wänden entlangläuft.



Es war einmal ...



JORDAN MECHNER ist der Schöpfer von Prince of Persia.

Vor fast 15 Jahren erschien ein Spiel, das Geschichte schrieb: **Prince of Persia**, von Jordan Mechner im Alleingang programmiert. Die 2D-Grafik, ein einziger Pixelhaufen, und der Sound, ein PC-Speaker-Gekrächze, würden heute schallendes Gelächter hervorrufen. Doch damals waren die Animationen der Spielfiguren revolutionär: Nie hat sich ein Computer-Held geschmeidiger fortbewegt.



PRINCE OF PERSIA Für damalige Verhältnisse revolutionär.

Der **Matrix**-Rummel ist am Mittleren Osten nicht spurlos vorübergegangen: In **Prince of Persia: Sands of Time** tragen die Leute zwar keine dunklen Sonnenbrillen oder schwarze Ledermäntel, doch hüpfen und kämpfen sie elegant wie Neo – wenn's sein muss, dann sogar in Zeitlupe. Der Prinz, 1989 noch ein grober Pixelhaufen, ist zum coolen Schwerkraft-Überwinder herangewachsen, der Dinge kann, von denen Lottospieler träumen: Er spult die Zeit vor und zurück wie andere ein Videoband. Und das Beste: Sie spielen diesen Typ! Willkommen in einem der schönsten Geschicklichkeitsspiele seit der Erfindung des Genres.

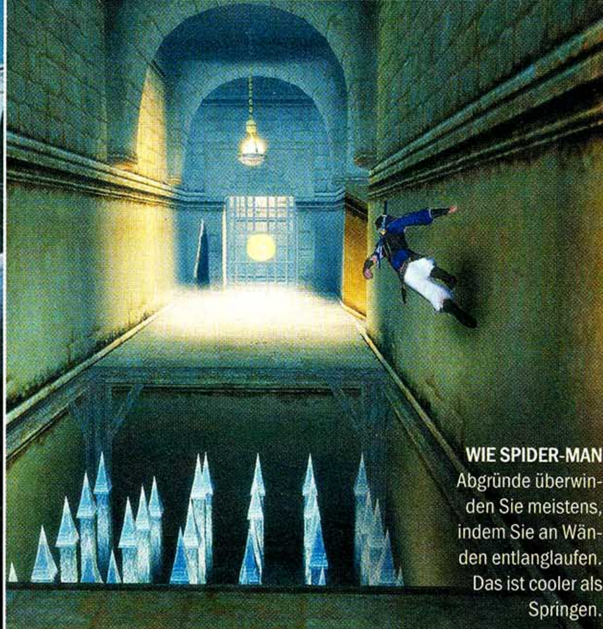
Märchengeschichten

Schreckliches geschieht im alten Persien: Der Prinz stibitzt einen magischen Dolch, um seinem Vater damit ein Geschenk zu machen. Bei der Übergabezeremonie rät ein falscher Wesir, den Dolch stattdessen in eine unheilvoll aussehende Sanduhr zu stecken – worauf der Prinz prompt eingeht und dabei gekonnt die dramatischen „Neiiiin! Niiicht!"-Rufe aus dem Publikum ignoriert. Und Sie sollten ihm dafür danken: Hätte er die Waffe nicht in die Sanduhr gestoßen, dann wäre ihr tödlicher Inhalt nicht herausgeströmt. Die Palastbewohner wären nicht zu Zombies mutiert und Sie hätten keinen Grund, die Welt zu retten.

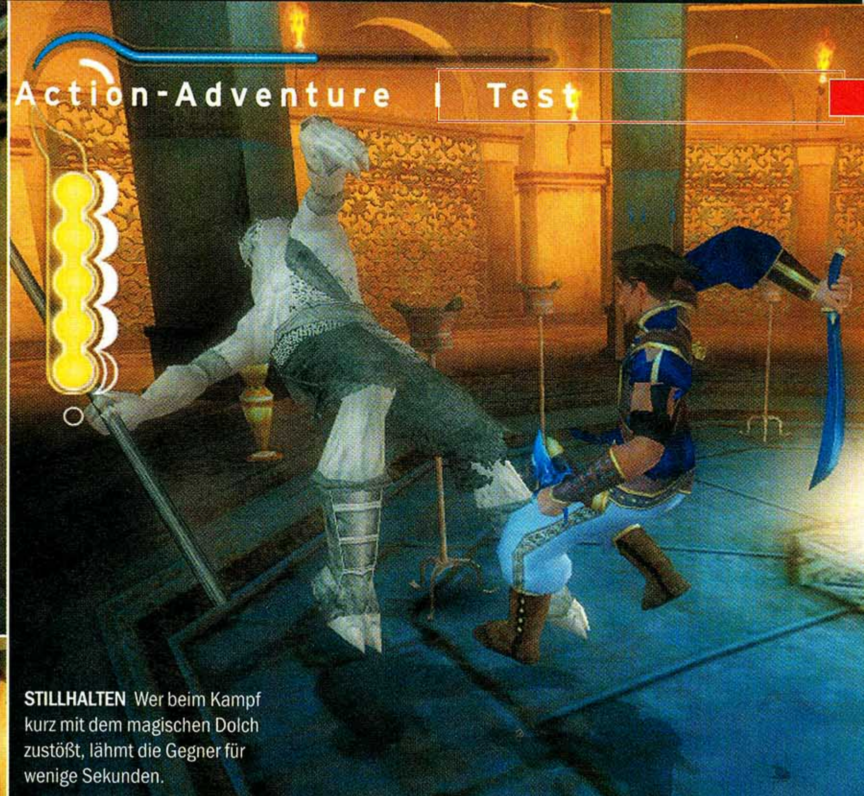
Drei Überlebende lässt der Sandsturm zurück: den Prinz – also Sie –, eine hübsche Prinzessin namens Farah und besagten Wesir. Die nächsten zehn Stunden werden Sie damit verbringen, den Bösewicht im Schloss aufzustöbern. Bis zum Ende balancieren Sie über etliche Mauervorsprünge, laufen zigmal an Wänden entlang, hüpfen über Abgründe und kämpfen gegen untote Palastwachen. Gelegentlich lösen Sie zudem Rätsel, die auch jene nicht überfordern dürften, die beim PISA-Test ganz unten in der Rangliste stehen: Kisten verschieben, Schalter und Hebel umlegen – mehr ist selten notwendig.

Prinzenrolle leicht gemacht

Die meisten Geschicklichkeitsspiele führen zu erhöhter Schweißbildung: Millimetergenaues Balancieren auf schmalen Gängen erfordert starke Konzentration, ein Fehltritt endet zumeist tödlich. Das mag spannend sein, meistens ist es aber einfach nur frustrierend. Das neue **Prince of Persia** ist in diesem Zusammenhang deut-



WIE SPIDER-MAN Abgründe überwinden Sie meistens, indem Sie an Wänden entlanglaufen. Das ist cooler als Springen.



STILLHALTEN Wer beim Kampf kurz mit dem magischen Dolch zustößt, lähmt die Gegner für wenige Sekunden.



(V)ERWISCHT Der Unschärfeeffekt kommt in den Gefechten zum Einsatz und erzeugt die Illusion, dass sich der Prinz besonders rasant bewegt.



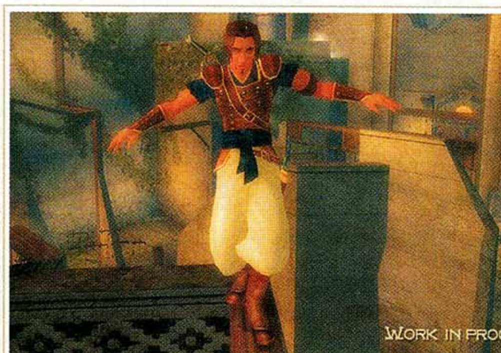
FALL FÜR ZWEI Farah, die schöne Prinzessin an der Seite des Prinzen, hilft im Kampf mit dem Bogen - halten Sie ihr dabei aber die Gegner vom Leib!

lich humaner als beispielsweise **Tomb Raider: Angel of Darkness**. Der Prinz steuert sich wie mit Servolenkung: Er hangelt sich automatisch an Vorsprüngen hoch, wenn er darauf zuläuft, und hält sich in letzter Sekunde an einer Mauer fest, wenn er versehentlich ausrutscht. Beim Sprung von Säule zu Säule sind nur 90-Grad-Drehungen zugelassen, was das Abschätzen der Richtung zum Kinderspiel macht.

Sollte dennoch mal ein Missgeschick passieren, so greift eines der besten Features in **Prince of Persia**. Mittels des untertitelgebenden „Sand der Zeit“ lässt sich das Geschehen um ein paar Sekunden zurückspulen: Das Bild friert zunächst ein, der Ton verstummt, dann läuft alles im Schneckentempo rückwärts ab – und zwar so lange, wie Sie die entsprechende Taste drücken oder bis die Kraft des Sands nachlässt. Ein weißer Balken am oberen Bildschirmrand gibt Auskunft darüber, wie lange und auch wie oft Sie in der Zeit zurückfahren dürfen, bis der Saft ausgeht. Diese clevere Methode ersetzt die üblichen Quicksave- und Quickload-Orgien, die sonst den Spielfluss stören. Richtig gespeichert wird nur an dafür vorgesehenen Punkten, was vollkommen in Ordnung geht,

So spielt sich Prince of Persia

In **Prince of Persia** lösen Sie Rätsel, kämpfen gegen Monster und turnen wie ein Weltmeister. Positives und Negatives zu den drei wichtigsten Kriterien.



Akrobatik

- (+) Bewegungen gehen dank der intuitiven und präzisen Steuerung kinderleicht von der Hand.
- (+) Sprünge in den Tod lassen sich ein paar Mal rückgängig machen, indem man die Zeit zurückspult.
- (−) Es gibt nicht viel Raum, um Bewegungen auszuprobieren, denn der Spielablauf ist extrem linear.
- (−) Gut für Einsteiger, schlecht für Profis: Fehltritte werden vom Prinz automatisch abgefangen.



Rätsel

- (+) Bei komplizierten Rätseln gibt das Programm Hinweise und hilft damit vor allem Einsteigern.
- (+) Puzzles sind behutsam verstreut und unterbrechen nicht alle naselang den Spielfluss.
- (−) Die Kistenrätsel sind meistens zu einfach und dürften noch nicht einmal Einsteiger fordern.
- (−) Innovationen sucht man (bis auf eine Ausnahme) vergebens: Hebel ziehen und Kisten schieben ist alles.



Kampf

- (+) Kämpfe lassen sich nicht durch stures Mausgeklicke gewinnen, vielmehr ist Taktik nötig.
- (+) Dank der guten Steuerung (Kombination aus Maus und Tastatur) sind die Gefechte stets fair.
- (−) Es gibt ausschließlich Nahkämpfe, die man leicht gewinnt, sobald man die richtige Taktik anwendet.
- (−) Es gibt nur wenige Gegnersorten, die jedoch, wenn sie auftauchen, meistens in Massen anrücken.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Drei Spielinhalte: Rätsel, Kampf, Akrobatik
- 700 Animationsstufen für Hauptfigur
- Basiert auf JADE-Engine (ursprünglich entwickelt für **Beyond Good & Evil**)
- Zeitlupen-Effekt wie in **Max Payne 2**
- Konsolentypische Speicherpunkte
- Möglichkeit, die Zeit zurückzudrehen (ersetzt Quickload)

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft, Tomb Raider: Angel of Darkness
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Vom gleichen Entwickler:	XIII, Rainbow Six 3: Raven Shield, Splinter Cell
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min.)
Offizielle Website:	http://www.prince-of-persia.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubi.com
Beste Fansite:	http://www.schwortschik.de/prince/ger/index.htm
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min., tägl. 8-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	4.12.2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel/Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Im Wettbewerb

	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Tomb Raider: Angel of Darkness	Prince of Persia: Sands of Time
GRAFIK	**80**	**80**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	77	78	82
Detailreichtum Objekte	80	71	75
Vielfalt der Spielwelt	85	80	80
Animation der Objekte	88	85	95
Effekte	72	86	84
SOUND	**86**	**90**	**88**
Musik	89	86	86
Soundeffekte	80	81	82
Stimmen/Kommentar	75	87	85
STEUERUNG	**79**	**26**	**91**
Bedienungskomfort/Navigation	81	23	92
Präzision der Steuerung	71	25	93
Übersichtlichkeit/Perspektive	78	67	80
ATMOSPHÄRE	**85**	**75**	**88**
Spannung/Überraschungen	86	80	81
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	82	90
Story/Dialoge/Kommentare	79	68	78
Inszenierung	79	80	84
SPIELDESIGN	**70**	**60**	**87**
Komplexität/Spieltiefe	70	56	71
Einsteigerfreundlichkeit	80	65	88
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	65	67	72
Verhalten der Computergegner	88	41	68
Innovation	59	51	83
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 06/03	PCG 09/03	PCG 01/04
WERTUNG:	**81**	**65**	**88**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Weiche, glaubwürdige Animationen
- ⊕ Stimmungsvolle Lichteffekte
- ⊕ Schöne, atmosphärische Level-Grafiken
- ⊕ Behutsam eingesetzter Unschärfe-Effekt

Sound
- ⊕ Passende Synchronstimmen (engl. Version)
- ⊕ Orientalische Sound-Kulisse mit Rock-Elementen
- ⊖ Musik nur beim Kämpfen

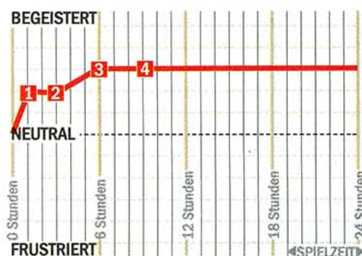
Steuerung
- ⊕ Intuitive Steuerung ohne Frustfaktor
- ⊕ Sehr gute Übersicht dank Kombination aus Maus und Tastatur
- ⊖ Wenige Schlagvarianten beim Kämpfen

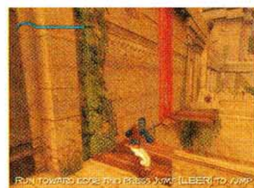
Atmosphäre
- ⊕ Märchenhafte Atmosphäre
- ⊕ Viele Grafikeffekte sorgen für stilvolle Inszenierung
- ⊕ Witzige Dialoge

Spieldesign
- ⊕ Taktische Kämpfe
- ⊕ Geniale Zurückspul-Option ersetzt Quickload
- ⊕ Geschmeidiger Spielablauf dank intuitiver und extrem präziser Steuerung
- ⊖ Geringer Spielumfang
- ⊖ Sehr geradliniger Level-Aufbau

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele; Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Prince of Persia spielt sich wie geschmiert: Man kapiert die Steuerung nach fünf Minuten.



2 Levels und Kämpfe sind grafisch wunderschön aufbereitet – altes Prince of Persia-Feeling kommt auf.



3 Der Sand der Zeit (Zeit zurückspulen) ist die beste Erfindung, seit es Geschicklichkeitsspiele gibt!



4 Das Ende naht ... leider viel zu schnell. Man möchte weiterturnen, -kämpfen und -rätseln!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

MINIMALE DETAILS | MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Bei den Anforderungen an den Prozessor stellt **Prince of Persia: The Sands of Time** das Paradebeispiel einer Konsolenumsetzung dar: Bereits mit 1.333 MHz können Sie in der höchsten Detailstufe flüssig spielen. Obwohl unsere Testversion bei weniger als 1.200 MHz die Warnmeldung ausgab, dass die minimalen System-Anforderungen nicht erfüllt werden, können Sie bereits mit einer 1.100 MHz starken CPU flüssig spielen, sofern Sie die Schatten im Optionsmenü deaktivieren. Ansonsten kommt es gerade bei Gefechten zu störendem Bildruckeln.

RAM

128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Mit 256 MByte Speicher sind die Ladezeiten bereits sehr kurz und während des Spielverlaufs muss nicht nachgeladen werden.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte hat einen deutlich größeren Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit als der Prozessor. Aufgrund aufwendiger Effekte wie der Bewegungsunschärfe, des gleißenden Lichts und des seichten Nebels sollten Sie über einen Beschleuniger der dritten Leistungsklasse verfügen, um **The Sands of Time** in 1.024x768 spielen zu können. Bei einem Beschleuniger der zweiten Kategorie wählen Sie die Auflösung 800x600. Mit einer DirectX-7-Grafikkarte wie der Geforce2- oder der Geforce4-MX-Serie verweigerte unsere Testversion den Dienst.

da die Checkpoints mit löblicher Fairness verteilt wurden.

Orientalische Slowmotion-Kämpfe

Die Kämpfe im Spiel sehen aus wie vorher von Zirkuskünstlern einstudiert. Sie stoßen sich von Mauern ab, hechten mit gezücktem Dolch nach vorn, laufen über verdutzte Widersacher und drehen sich im Flug. Sie kicken, boxen und stechen in alle Richtungen: Mit einem Fußtritt bringen Sie einen Zombie zum Stolpern, mit dem Säbel fechten Sie auf der linken Seite und der magische Dolch landet nach einem Salto im Gegner Nummer 3. Weil Sie ständig gegen eine Überzahl antreten, ähneln die meisten Gefechte den typischen Massenschlachten aus Kung-Fu-Filmen.

Wenn's gar zu hektisch wird, leitet ein Tastendruck den Slowmotion-Modus ein. Dann ist der Prinz von der Coolness eines Max Payne nur eine Haaresbreite entfernt. Im Zeitlupengefecht erklingen alle Geräusche träge und in tiefer Frequenz, während ein Unschärfeeffekt den Bewegungen einen stilvollen Touch verpasst. Später im Spiel, wenn Ihre „Sand-Macht" auf ein Maximum angewachsen ist, halten Sie die Zeit per Knopfdruck sogar für einige Sekunden vollständig an; nur Sie bewegen sich – das erschöpft allerdings mit einem Schlag sämtliche Energiereserven.

Beim Kämpfen gegen die Sand-Kreaturen hilft Farah, die schöne Prinzessin, mit ihrem Bogen. Ihre Pfeile lähmen getroffene Gegner und Sie haben währenddessen Zeit, sich um den Rest zu kümmern. In den Rätsel- und Turn-Abschnitten des Spiels nimmt Farah zumeist eine Abkürzung und schlüpft durch Nischen in der Wand, um weit entfernte Bodenplatten oder Hebel zu betätigen. Ab und an ergeben sich auch bissige, sehr humorvolle Gespräche zwischen den beiden – ein Paar zum Liebhaben!

Schön mit JADE

Der Optik von **Prince of Persia** haftet etwas Magisches an: Das Spiel sieht aus wie direkt aus dem Märchenbuch übernommen. Viele Kleinigkeiten verursachen in ihrem Zusammenspiel diesen Effekt. Da ist zum Beispiel der Unschärfefilter, der das Bild bei Bewegungen behutsam „weichspült". Der aus **Tron 2.0** bekannte Lichtschimmer ist ebenfalls stets präsent: An Fenstern leuchtet es grell und Sonnenstrahlen, die hindurchkommen, erhellen gegenüberliegende Texturen. Vorhänge bewegen sich außerdem realistisch wie in **Splinter Cell**, wenn man an ihnen vorbeiläuft.

Zu verdanken haben Sie die Grafikpracht einer angepassten Version der JADE-Engine, die ursprünglich für das Zeichentrick-Adventure **Beyond Good & Evil** entwickelt wurde. Am beeindruckendsten an den ganzen Optikspielereien aber ist, wie lebensecht der Prinz wirkt: Seine Haarpracht bewegt sich so geschmeidig wie bei den Models in der TV-Shampoo-Werbung und der Dolch an seiner Hüfte schwingt beim Turnen im richtigen Rhythmus mit. 700 Animationsstufen ergeben extrem realistische und geschmeidige Bewegungsabläufe. In keinem anderem Spiel – in **Tomb Raider 6** nicht und auch nicht in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** – hat man das Gefühl, einen lebensechter animierten Helden zu spielen. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Prince of Persia: Sands of Time ist ein würdiger Thronfolger des Klassikers.

Seit 15 Jahren fluchen Spieler, wenn sie nach einem Fehltritt in den Abgrund plumpsen und wieder von vorne anfangen müssen. **Prince of Persia** präsentiert die Lösung dieses Problems mit einer Eleganz, dass man den Entwicklern mächtig auf die Schultern klopfen möchte: einfach die Zeit zurückspulen, statt einen alten Spielstand zu laden. Damit habe ich genug Chancen, den Todessprung das nächste Mal entsprechend zu korrigieren. Auch sonst gibt's nicht viel zu schimpfen im alten neuen Persien. Die Grafik ist zauberhaft, der Spielablauf rasant, die Steuerung bis auf ein winziges Detail perfekt: Manchmal fällt es schwer, im Kampf den finalen Dolchstoß anzubringen, der die Zombies endgültig killt. Aber das ist, wie gesagt, nur ein Detail. Viel trauriger bin ich über die Tatsache, dass dieses wundervolle Spiel nach zehn Stunden bereits zu Ende ist ...



FREECLIMBING Die Säule reagiert auf die Annäherungsversuche des Prinzen erstaunlich gelassen. Mit den Richtungstasten drehen Sie sich jeweils um 90 Grad.



PROFISPORTLER Sich von Stange zu Stange zu schwingen, darin ist der Prinz Spezialist - dank der guten Steuerung geht ein Sprung selten ins Leere.



ERLEUCHTUNG Lichteffekte wie diese hier tauchen das Bild in einen hellen Schimmer - ein Effekt, den man aus Tron 2.0 kennt.

TESTURTEIL
PoP: Sands of Time

88

ENTWICKLER Ubisoft Montreal	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 4.12.2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 900 1.100

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

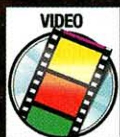
PRO & CONTRA
- \+ Zeit zurückspulen statt Quickload
- \+ Wunderschöne Märchenoptik
- \+ Intuitive, präzise Steuerung
- \- Sehr geradlinig
- \- Schnell durchgespielt (10 Stunden)

GRAFIK	86%
SOUND	88%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INDIANA JONES 6** oder **TOMB RAIDER: AOD** mochten.

Der Herr der Ringe: **Die Rückkehr** des Königs

Von Tolkien über Peter Jackson zu Electronic Arts – mit Schwert und dem Schicksal Mittelerdes in Händen fuchteln Sie sich mit den Gefährten durch das Fantasyreich.









GREEN PEACE Die imposanten Ents werden in dieser Szene nicht nur den Orks gefährlich – auch Gandalf muss aufpassen, nicht überrannt zu werden.

Es schreit ein Ork, man brach ihm's Bein – schuld kann nur der Gandalf sein. Zumindest wenn Sie sich mit dem Fantasy-Rentner in der Adaption von Peter Jacksons Trilogie-Abschluss **Die Rückkehr des Königs** in die Wälder von Fangorn begeben. Kaum angekommen, stürmen bereits die ersten Orks laut grunzend aus dem Dickicht hervor und der mehrere hundert Jahre alte Sprücheklopfer verwandelt sich plötzlich in eine agile Kampfmaschine: Sein Umhang flattert im Wind, während Gandalf den ersten Angreifer mit einem Kinnhaken zu Boden wirft und mittels Dolch einer Stichprobe unterzieht. Noch im Aufstehen wirbelt der Zauberer herum, zerschmettert den gusseisernen Schild des zweiten Ork-Kriegers; dieser taumelt zurück und sieht die Backpfeife nicht mehr kommen, die ihm unsanft alle restlichen Lichtlein auspustet.

Wenig später kommt ein turmhoher Ent zu Hilfe. Der Spitzhut tragende Graubart folgt dem schnell schreitenden Baumwesen so gut es geht zu einer großen Lichtung. Der Anblick dessen, was dort vor sich geht, zwingt ihn allerdings zu einer andächtigen Pause: Mehrere Ents balgen sich mit hoffnungslos unterlegenen Schergen Saurons. Gandalf stürzt sich ins Kampfgetümmel. In mattem Nebel haut der heldenhafte Zauberknabe nun jedem Ork was auf die Omme, den er erwischen kann, während alle gemeinsam auf der Flucht vor den herumstaksenden Ents sind, deren sonores Kampfgebrüll auch noch in Isengart hörbar ist.

Eins, zwei und/oder drei?

Dies sind nicht etwa Szenen aus einem noch nicht veröffentlichten Director's Cut von Peter Jackson – exakt so spielt sich der Fangorn-Level in Electronic Arts' **Die Rückkehr des Königs**. Kaum eine Minute vergeht, ohne dass die bombastische Soundkulisse weiteres Unheil verkünden würde oder Explosionen und Staubwolken den Bildschirm erzittern ließen. **Die Rückkehr des Königs** schließt dort an, wo der nur auf Konsolen erschienene Vorgänger endete: in der Schlacht um Helms Klamm.

Natürlich ist Gandalf dabei nicht der einzig spielbare Charakter. 13 Levels verteilen sich auf drei unterschiedliche Handlungsstränge mit jeweils eigenen Protagonisten. Einer



BOMBASTISCH Auf den Schlachtfeldern tobt die Action; sowohl im Vorder- als auch im Hintergrund.

davon führt Sie eben mit Gandalf von Helms Klamm bis nach Minas Tirith. Aragorn, Legolas und Gimli wandeln dagegen über den Pfad der Toten und landen schlussendlich an der Schwelle zu Mordor. Im dritten Abschnitt begleiten Sie schließlich Frodo, Sam und das schizophrene Anhängsel Gollum von der Flucht aus Osgiliath bis in die Schicksalsberge.

Handfestes Handwerkszeug

Egal für welchen Handlungsstrang Sie sich auch entscheiden, der grundsätzliche Ablauf bleibt gleich. Jeder Level wird von mehrminütigen Filmausschnitten in annähernder DVD-Qualität eingeleitet (darunter natürlich auch diverse Ausschnitte des dritten Teils), die nahtlos zunächst in Rendersequenzen und schließlich in Spielgrafik übergehen. Dann heißt's: Glück auf, hau drauf. Mit Gamepad oder einer erstaunlich gut spielbaren Tastatur-Maus-Kombination steuern Sie Ihren Helden in den Martial-Arts-Kämpfen, die ein weites Betätigungsfeld bieten: Gegen schwächere Gegner setzen Sie den Standardangriff ein, eine wuchtigere Attacke verursacht mehr Schaden und beraubt gepanzerte Widersacher ihrer Schilde, die normale Angriffe abwehren würden. Neben Schwertern und Äxten besitzt jeder Charakter noch eine Fernkampfwaffe, mit der sich Gegner aus der Distanz erledigen lassen. Außerdem im Selbstverteidigungskurs geprobt: das

> Kaum eine Minute vergeht, ohne dass die **bombastische Soundkulisse** weiteres Unheil verkünden würde.

Parieren feindlicher Attacken sowie Tritte oder Schubser, die Mordors Krieger kurzzeitig stoppen.

Kombinationsgabe gefragt

Mit diesem Wissen ausgestattet, können Sie das Action-Destillat des ursprünglichen Tolkien-Werks auf zweierlei Arten bewältigen: Hack & Slay, bis die Zeigefinger schmerzen, oder durch den Einsatz gezielter Angriffskombinationen. Mit jedem erfolgreichen Angriff und jeder zielsicheren Parade laden Sie eine kreisförmige Anzeige auf – eingesteckte Treffer wiederum lassen die Punktewertung schrumpfen. Je weiter der Kreis gefüllt ist, desto besser fällt das Urteil für niedergestreckte Feinde aus; gestaffelt in vier Stufen von „ok" bis „perfekt". Je besser Sie sich hier schlagen, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln die Charaktere, die Sie bis Stufe 20 aufpäppeln können. Nach jedem abgeschlossenen Level werden Ihre kämpferischen Leistungen ausgewertet und entsprechend die Erfahrungspunkte verteilt. Für ausreichend Punkte statten Sie Ihren Recken mit neuen Kombinationsangriffen aus, powern die Fernwaffe auf oder steigern dauerhaft die Gesundheit. Viele Upgrades lassen sich nicht nur für den Charakter erwerben, den Sie gerade spielen, sondern gleich pauschal für alle Gefährten.

Kino zum Mitspielen

Doch keine Angst – um die Kombo-Angriffe effektiv einzusetzen, müssen Sie kein virtuoser Tastenakrobat sein. Mit ein wenig Übung gehen die Spezialmanöver leicht von der Hand und Sie wirbeln kräftig austeilend über Schlachtfelder, die ihre Konsolenherkunft gut verbergen. Neben höheren Auflösungen spendierte Electronic Arts der PC-Fassung

Die Locations

Die Rückkehr des Königs führt Sie an verschiedene bekannte Schauplätze in Mittelerde – von Helms Klamm bis nach Mordor. Gehen Sie mit uns auf Sightseeing-Tour.



Mit Gandalf führen Sie die Schlacht um Helms Klamm zu Ende.



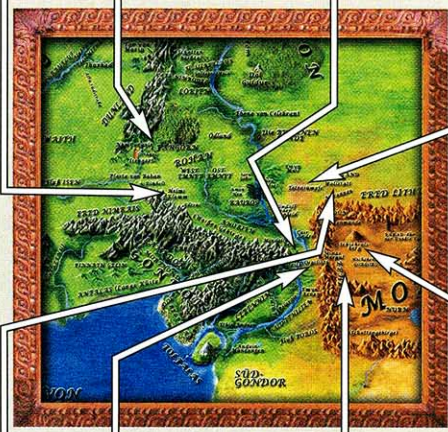
Aragorn, Legolas und Gimli wandeln auf dem Pfad der Toten.



Gandalf muss auf dem Weg nach Isengart die Wälder von Fangorn durchqueren.



In Minas Tirith rettet Gandalf die Zivilbevölkerung vor den einfallenden Orks.





Frodo, Sam und Anhängsel Gollum fliehen aus der Festung Osgiliath.



Sam rettet Frodo aus den Fängen der Riesenspinne Kankra.



Gandalf, Aragorn, Gimli und Legolas kämpfen an der Schwelle zu Mordor.



Am Schicksalsberg angekommen, beginnt der Showdown.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Offizielle Filmlizenz
- Neun spielbare Charaktere (drei müssen freigespielt werden)
- 13 Levels (+ ein freispielbarer Level)
- Filmsequenzen aus allen drei Filmen
- Deutsche Original-Synchronsprecher
- Erweiterbare Kombinationsangriffe
- Freischaltbare Extras (Interviews, Fotos etc.)

Im Wettbewerb

	Enclave	Jedi Knight 3	Die Rückkehr des Königs
GRAFIK	**84**	**86**	**87**
Detailreichtum Spielwelt	82	82	91
Detailreichtum Objekte	83	90	88
Vielfalt der Spielwelt	79	82	87
Animation der Objekte	73	92	89
Effekte	79	86	90
SOUND	**89**	**91**	**93**
Musik	87	92	94
Soundeffekte	89	90	91
Stimmen/Kommentar	85	89	92
STEUERUNG	**90**	**82**	**88**
Bedienungskomfort/Navigation	91	80	89
Präzision der Steuerung	90	85	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	85	82
ATMOSPHÄRE	**82**	**86**	**95**
Spannung/Überraschungen	80	84	80
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	86	84
Story/Dialoge/Kommentare	82	81	88
Inszenierung	86	90	95
SPIELDESIGN	**80**	**82**	**81**
Komplexität/Spieltiefe	70	80	72
Einsteigerfreundlichkeit	85	70	86
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	70	70
Verhalten der Computerfiguren	72	86	80
Innovation	80	80	78
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**91**	**85**
Abwechslung der Spielmodi	-	88	12
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	88	64
Einstellungsmöglichkeiten	-	90	12
TEST-AUSGABE:	PCG 05/03	PCG 10/03	PCG 01/04
WERTUNG:	**80**	**90**	**80**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Abwechslungsreiche Settings
- ⊕ Bombastische Effekte
- ⊖ Größtenteils Grautöne
- ⊖ Staksige Laufanimationen

Sound
- ⊕ Original-Soundtrack aus den Filmen
- ⊕ Vertonung mit den bekannten Synchronsprechern
- ⊕ Atmosphärischer 3D-Sound

Steuerung
- ⊕ Auch mit Tastatur und Maus gut spielbar
- ⊕ Einfache Kombo-Angriffe
- ⊖ Wechselt die Kameraansicht, müssen Sie meist in eine andere Richtung lenken

Atmosphäre
- ⊕ Zahlreiche Filmausschnitte
- ⊕ Nahtloser Übergang von Realfilm in Engine
- ⊕ Bis ins Detail nachgebildete Figuren

Spieldesign
- ⊕ Zugängliches Kombosystem
- ⊕ Freispielbare Extras
- ⊖ Bei größeren Gegneransammlungen oftmals unübersichtlich
- ⊖ Stellenweise unfair verteilte Speicherpunkte

Mehrspielermodus
- ⊕ Spaßiger Zweispielermodus an einem Bildschirm
- ⊖ Lediglich ein Spielmodus

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Enclave, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Jedi Knight 3
Entwickler:	Electronic Arts
Vom gleichen Entwickler:	Need for Speed: Underground, C&C Generäle
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.eagames.com/
Website des Publishers:	http://www.electronic-arts.de
Website des Entwicklers:	http://www.electronic-arts.de
Beste Fansite:	http://www.herr-der-ringe-film.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754464 (1,24 €/Min, Mo.-Sa., 11 bis 20 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	Handbuch, drei CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Motivationskurve




1 Geniale Atmosphäre und einfache Steuerung - Erwartungen übertroffen!


2 Die Levels bleiben abwechslungsreich, das Fähigkeitensystem stachelt den Ehrgeiz an.


3 Fiese und vor allem zahlreiche Gegner und wenig Speicherpunkte sorgen für Frustgefahr.


4 Das Spiel ist beendet und neue Charaktere verfügbar, gehen Sie das Spiel noch einmal an?

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS · MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Spiele, die parallel für den PC und Konsolen wie PlayStation 2 oder Xbox programmiert werden, benötigen üblicherweise keinen schnellen Hauptprozessor. Um **Die Rückkehr des Königs** ohne störendes Bildruckeln spielen zu können, reicht daher schon ein Prozessor mit 1.200 MHz vollkommen aus. Bei einer langsameren CPU gerät der Spielfluss gerade bei Massenschlachten etwas ins Stocken. Das Optionsmenü bietet nur sehr wenige Tuning-Möglichkeiten. Mit schwächeren Prozessoren unterhalb der 1.000-MHz-Grenze müssen Sie daher einen zähen Spielablauf in Kauf nehmen.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb) · KLASSE 2 (grün) · KLASSE 3 (grün) · KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) · KLASSE 2 (gelb) · KLASSE 3 (grün) · KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot) · KLASSE 2 (rot) · KLASSE 3 (gelb) · KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Besonders die zahlreichen Licht- und Zaubereffekte von **Die Rückkehr des Königs** verlangen nach einer schnellen Grafikkarte. Für spielbare Ergebnisse bei einer Auflösung von 1.024x768 wird ein Beschleuniger der dritten Leistungs-Kategorie vorausgesetzt. Um mit einer Grafikkarte der zweiten Klasse spielen zu können, wählen Sie eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten. Die übrigen Einstellungsmöglichkeiten im Optionsmenü haben nur sehr geringen Einfluss auf die Performance. Die oberste Leistungsklasse bewältigt zusätzlich 4X-Kantenglättung.

RAM

128 MB (rot) · 256 MB (grün) · 512 MB (grün) · 1.024 MB (grün)

Mehr als 256 MByte Speicher werden für **Die Rückkehr des Königs** nicht benötigt. Die Ladezeiten betragen nur wenige Sekunden.



DAS KANN NICHT JEDER Gandalfs magischer Schild stärkt ihn und schwächt gegnerische Angriffe.



BODYGUARD Auf der Flucht aus Osgiliath verteidigt Sam den Ringträger Frodo.

des PlayStation-2-Grundgerüsts auch feinere Texturen – das sorgt für einen genialen Look, der Kinoflair aufkommen lässt. Der orchestrale Soundtrack von Filmkomponist Howard Shore (unter anderem **Gangs of New York** und **Sieben**) komplettiert die epische Atmosphäre – **Die Rückkehr des Königs** ist großes Kino zum Mitspielen.

Konsolenklischee

Während sich viele Entwickler von der grafischen Portierung des Konsolentitels ein großes Scheibchen abschneiden sollten, dürfte EA so manches PC-Spieler-Gemüt mit dem Speichersystem zum Kochen bringen, das auf Speicherpunkte setzt. Die sind in einigen Levels fair verteilt, vor allem in späteren Missionen gönnt man dem Spieler jedoch selbst nach den dicksten Gegneransammlungen keine Verschnaufpause – frustanfällige Naturen sollten hier präventiv auf den leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade umschalten, was zum Glück jederzeit möglich ist. Schlimmer wird's im kooperativen Zweispielermodus. Das gemeinsame Verdreschen der Finsterlinge bietet zwar Kurzweil, bringt jedoch mehr Gegner und noch weniger Speicherpunkte mit sich; dafür dürfen die Gefährten je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehrmals das Zeitliche segnen und wieder auferstehen.

Sie verfolgen das Spielgeschehen nicht aus einer festen Verfolgerperspektive – Kameraposition und Ausrichtung Ihrer Helden wechseln immer wieder. Das führt in großen Massenschlachten leider oftmals kurzzeitig zu totalem Orientierungsverlust.

Leckerlis zur Belohnung

Wer die Herausforderungen schließlich meistert, wird belohnt. Nach fast jedem Level schalten Sie zahlreiche Gimmicks frei. Da verrät Schauspieler Andy Serkis Details über seine Rolle als Gollum und Frodo-Darsteller Elijah Wood frotzelt über die spielerischen Fähigkeiten seiner Hobbit-Kollegen. Auch Set-Fotos sowie Konzeptzeichnungen gibt es zu bestaunen. Wer das Spiel erfolgreich beendet, erhält drei weitere spielbare Charaktere sowie einen Sparring-Level, in dem sich hervorragend Erfahrungspunkte sammeln lassen. Außerdem dürfen Sie im zweiten Anlauf jeden Level mit jeder Figur absolvieren. DAVID BERGMANN



MULTITALENT Während Aragorn einen von Saurons Schergen niederstreckt, trampelt im Hintergrund bereits ein Olifant vorbei, der auch noch erledigt werden muss.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Die Rückkehr des Königs ist das Max Payne 2 des Fantasy-Genres.

Was hier in Sachen Präsentation abgeliefert wird, sucht seinesgleichen. Filmausschnitte und der Originalsoundtrack sorgen für eine dichte Atmosphäre und wenn auf der Flucht aus Osgiliath im Minutentakt Gebäude explodieren, erinnert das fast an **Call of Duty**. Geniale Präsentation hin, abwechslungsreiches Leveldesign her – **Herr der Ringe** ist kein Spiel für jedermann. Das liegt zum einen am simplen Spielprinzip, das zwar durch ein durchdachtes Kombosystem und stylische Martial-Arts-Kämpfe so gut es geht aufgepeppt wurde, aber trotzdem keinen Anspruchspreis gewinnt. Vor allem aber am Speichersystem, das besonders Einsteiger frustriert. Die von Kollegen bemängelten Kameraperspektiven haben mich persönlich nicht gestört – lediglich wenn meine Charaktere mal wieder im Gegnerwust untergingen, erfreute ich Sitznachbarn mit Frustgebrüll. Wer aber über ein gut gepolstertes Nervensystem verfügt und ein kurzweiliges Actionfeuerwerk sucht, das mit zahlreichen freispielbaren Gimmicks lockt, der wird seine helle Freude haben.

TESTURTEIL
Die Rückkehr des Königs

ENTWICKLER EA Pacific
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 Netzwerk: -
Internet: - 2 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.000 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Geniale Präsentation
+ Spaßiger Zweispielermodus
+ Viel Bonusmaterial
- Stellenweise unfaire Checkpoints
- Mitunter unübersichtlich

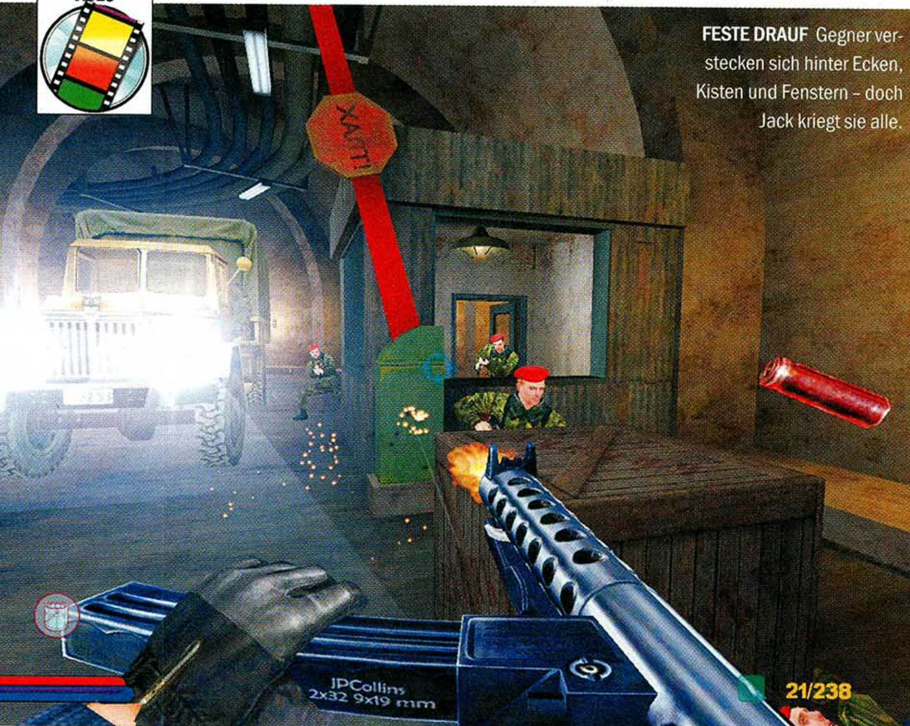
GRAFIK	87%
SOUND	93%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	95%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENCLAVE** oder **JEDI KNIGHT 3** mochten.

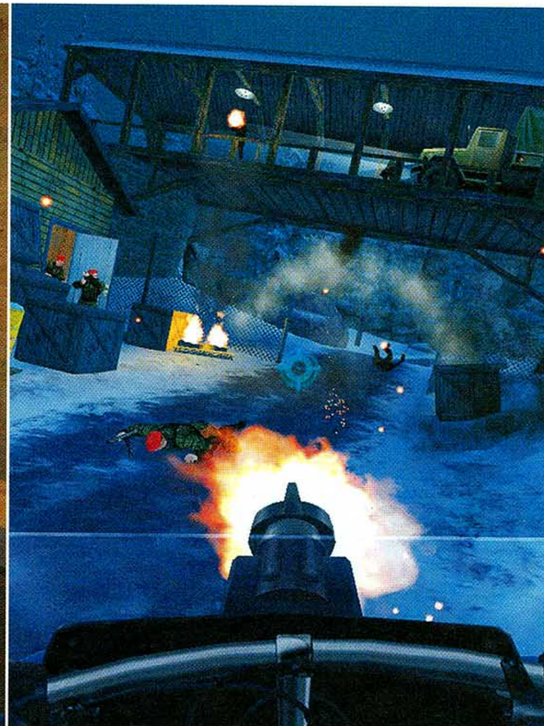




Contract Jack



FESTE DRAUF Gegner verstecken sich hinter Ecken, Kisten und Fenstern – doch Jack kriegt sie alle.



ÜBER STOCK UND STEIN Die Bordkanone des Schneemobils hilft bei der Fahrt durch die Tschechoslowakei.

Anders als Cate Archer löst Hauptdarsteller John Jack seine Probleme, indem er darauf schießt.

John Jack ist Auftragskiller und an einen Stuhl gefesselt. Ein paar Gauner wollen verhindern, dass er ihren Vorgesetzten, von Beruf ebenfalls Auftragskiller, weiterhin ins Handwerk pfuscht. Als die Herren gerade die Kettensäge anwerfen, befreit sich John aus seiner misslichen Lage – und drückt Ihnen damit das Kommando in die Hand. In den nächsten zehn Levels werden Sie auf mindestens 1.000 Gegner schießen, dabei vielleicht ein, zwei Hebelchen umlegen und kein einziges Mal schleichen: Das **No One Lives Forever**-Add-on ist nämlich im Gegensatz zum regulären zweiten Teil (der nicht vorausgesetzt wird) ein reines Ballerspiel. Und zwar ein verflixt spaßiges! Die Agentenwerkzeuge einer Cate Archer, etwa der Lippenstift, die Banane oder der Roboterhund, haben Platz gemacht für Schrotflinten, allerlei Schnellfeuergewehre und eine Wagenladung Granaten. Damit kämpfen Sie unter der Flagge der Terroristenorganisation HARM gegen einen italienischen Gangster-Trupp, machen Hotels und Hinterhöfe unsicher, räumen in Prag auf und landen zuletzt sogar im Weltraum. Nach rund fünf Stunden sind Sie damit fertig. Umfang gehört also nicht zu den Stärken von **Contract Jack**. Als Ausgleich gibt's das Spiel zum Sparpreis und einen Editor gleich dazu. Vor allem für **Serious Sam**-Fans empfehlenswert! THOMAS WEISS

TESTURTEIL
Contract Jack

ENTWICKLER Monolith
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 16, Netzwerk: 16, 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.400 – 2.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Humorvoll
- \+ Kurze, knackige Levels
- \+ Spannende Non-Stop-Action
- − Geringer Umfang
- − Veraltete Lithtech-Grafik-Engine

GRAFIK	72%
SOUND	78%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	72%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM 2** oder **NO ONE LIVES FOREVER 2** mochten.

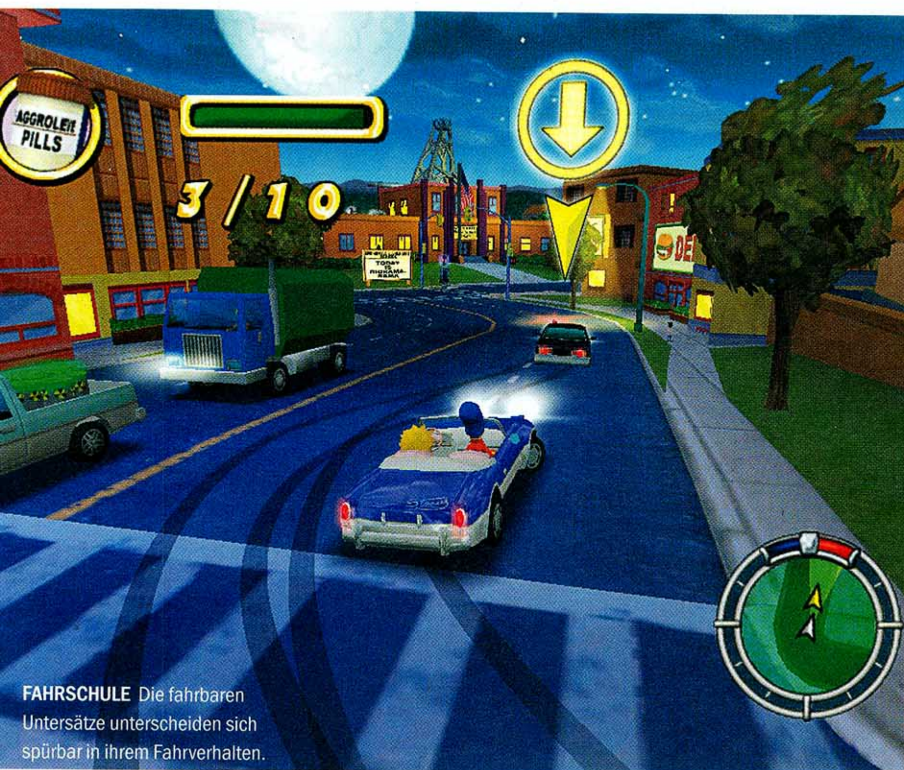
MEINUNG
THOMAS WEISS



Contract Jack ist das Sahnehäubchen der beiden exzellenten **No One Lives Forever**-Teile.

Jacks direkte Art hat es mir angetan: Verschlossene Türen schieße ich einfach auf. Geht's nicht weiter, leg ich eine Sprengladung und steige mit gezückten Kanonen durchs Loch in der Wand. Sehr schön, sehr witzig. Obwohl man alle Angelegenheiten im Spiel mit Schusswaffen erledigt, kommt im Vergleich zu **Serious Sam** kaum Langeweile auf: Mal düse ich mit einem Roller durch Italien, ein anderes Mal ballere ich im Weltraum schwerelos gegen Bösewichte oder flitze mit dem Schneemobil durch die winterliche Tschechoslowakei. Ist schon erstaunlich, wie konstant Monolith hochwertige Shooter hervorbringt – **NOLF 1**, **NOLF 2**, **Tron 2.0**. Schade nur, dass der Spaß nach rund fünf Stunden schon wieder zu Ende ist. Und im Multiplayer-Modus spiel ich dann doch lieber **Battlefield 1942** und **Counter-Strike**.

The Simpsons: Hit & Run



FAHRSCHULE Die fahrbaren Untersätze unterscheiden sich spürbar in ihrem Fahrverhalten.



SIGHTSEEING Bekannte Serienschauplätze wie der Kwik-E-Mart sind im Spiel frei begehbar.

Das quietschgelbe Junior-GTA: **Die anarchistische Comic-Kultfamilie macht Springfield unsicher.**

Bereits seit 1986 frotzelt die animierte Variante der Osbournes über gesellschaftliche Missstände und pfeift auf Political Correctness. Nach insgesamt 15 höchst durchwachsenen Lizenzspielen bekommt die Erfolgsserie um Familie Simpson endlich ein Spiel spendiert, das ihr gerecht wird – und zwar im Stil von **GTA Vice City**. In fünf Kapiteln rasen Sie mit Homer, Bart, Lisa und Marge Simpson sowie Kwik-E-Mart-Verkäufer Apu durch ein liebevoll nachgebildetes Springfield und kommen dem Geheimnis um ferngesteuerte Bienen, schwarze Transporter und einem koffeinhaltigen Getränk auf die Spur. Während Sie die meisten Missionen in einem von unzähligen fahrbaren Untersätzen – von einer Seifenkiste über die bekannte Familienkutsche bis zu Homers Schneeräumfahrzeug – erledigen, absolvieren Sie hin und wieder auch kleinere Jump&Run-Passagen. Den Großteil der Spielzeit gilt es jedoch, in knapp bemessenen Zeitlimits auf den Straßen verstreute Gegenstände einzusammeln, Rennen zu fahren oder feindliche Vehikel zu zerstören. Neben diesen in die Story eingebetteten Missionen verstecken sich in Springfield diverse Nebenaufgaben, mit denen sich neue Autos und Kostüme freispielen lassen. Außerdem strotzt das Spiel vor Anspielungen auf die Fernsehserie. DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



So sehen gelungene Lizenzspiele aus.

The Simpsons: Hit & Run muss sich nur zwei Vorwürfe gefallen lassen. Zum einen fiel der spielerische Kern mit gerade einmal fünf verschiedenen Missionstypen etwas dünn aus und zum anderen ist es wahrlich kein Kinderspiel, die Kamera unter Kontrolle zu halten, wenn Sie zu Fuß unterwegs sind. Dafür beeindruckt das Action-Adventure durch die detailverliebte Umsetzung des frei begehbaren Springfield, in dem sich an allen Ecken und Enden kleine Gags im typisch-bissigen Simpsons-Humor verstecken – im Stadtpark schießen Sie mit einem übergroßen Katapult beispielsweise Katzen in die Erdumlaufbahn. Freispielbare Gimmicks, wie etwa der von Homer entworfene Kleinwagen, bieten vor allem Serienfans einen hohen Wiederspielwert. Das wohl größte Atmosphäre-Plus: Sämtliche Dialoge wurden von den Original-Autoren geschrieben und von den originalen Synchronsprechern vertont.

TESTURTEIL
The Simpsons: Hit & Run

ENTWICKLER Radical
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 / Netzwerk: -
Internet: - / 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

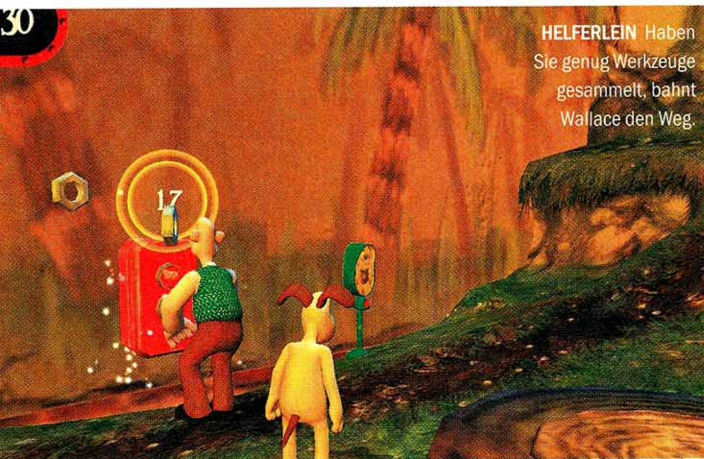
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Großes Stadtareal
- \+ Original-Sprecher
- \+ Viele versteckte Gimmicks
- − Wenig Missionstypen
- − Haklige Kamerasteuerung

GRAFIK	80%
SOUND	86%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA VICE CITY** oder **CRIME SCENE MANHATTAN** mochten.

Wallace & Gromit in Projekt Zoo



HELFERLEIN Haben Sie genug Werkzeuge gesammelt, bahnt Wallace den Weg.

Besser spät als nie – **jetzt bekommt auch der britische Knetkult ein eigenes PC-Spiel.**

Auf wenige Spiele trifft der Begriff „grundsolide" so sehr zu wie auf dieses. Das klassische Jump & Run rund um Wallace und Gromit macht nichts richtig falsch, aber auch nichts so richtig gut. Mit dem tollpatschigen Hund Gromit laufen und hüpfen Sie durch einen in 28 Levels unterteilten Zoo, um den hinterlistigen Pinguin Feathers McGraw dingfest zu machen. Statt Münzen, Sternen oder anderem Glitzerkram sammeln Sie Schrauben, Muttern und Werkzeug – haben Sie genug der Heimwerkerutensilien beisammen, repariert Wallace an Schlüsselstellen bestimmte Objekte, die das Weiterkommen ermöglichen. Das ist auch bereits das einzige „Novum" des klassischen Plattformers mit seiner ansehnlichen, aber kaum spektakulären Grafik, dem gelungenen, aber uninspirierten Leveldesign und einer Kameraführung, die selbst verhältnismäßig einfache Sprungpassagen zum Balanceakt werden lässt. Fans des Knetduos greifen aufgrund des gut eingefangenen Serien-Flairs zu, Freunde klassischer Hüpfkost machen aufgrund des fairen Preises von 20 Euro nicht viel verkehrt – alle anderen sind mit **Rayman 3** oder dem kommenden **Beyond Good & Evil** besser beraten. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Wallace & Gromit

ENTWICKLER Frontier
ANBIETER Acclaim
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.200 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Wallace & Gromit-Flair
+ Versteckte Bonuslevels
– Hakelige Kameraführung
– Keine Innovationen
– Kurze Spielzeit

GRAFIK 72%
SOUND 67%
STEUERUNG 69%
ATMOSPHÄRE 64%
SPIELDESIGN 57%
MEHRSPIELER --%

63

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAYMAN 3** oder **EARTHWORM JIM** mochten.

Turok: Evolution

Von aktuellen Ego-Shootern vom Schlage eines **Call of Duty** ist **Turok: Evolution** ähnlich weit entfernt wie manches **Deutschland sucht den Superstar**-Sternchen von einer Opernkarriere. Nicht nur, weil sich der Spielablauf kaum von der sechs Jahre alten Urversion unterscheidet: Die Rothaut dezimiert in 15 Levels die aus Echsenmenschen und Dinos bestehende Fauna eines prähistorischen Planeten, mal zu Fuß mittels Pfeil und Bogen, mal auf dem Rücken eines Flugsauriers. Statt spannender Skript-Sequenzen gibt's nervige Hüpf-Einlagen und mäßig aufregende Schleich-Abschnitte. Angesichts der verwaschenen Texturen und detailarmen Levels drängt sich die Frage auf, für welche Hintergrundberechnungen eigentlich eine Gigahertz-CPU nebst Geforce 3 benötigt werden. RÜDIGER STEIDLE



SPRATZ! Acclaim bringt die (blutige) US- und eine deutsche Fassung raus.

TESTURTEIL
Turok Evolution

ENTWICKLER Super Happy Fun
ANBIETER Acclaim
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK 42%
SOUND 60%
STEUERUNG 69%
ATMOSPHÄRE 49%
SPIELDESIGN 47%
MEHRSPIELER --%

41

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIRE WARRIOR** oder **SERIOUS SAM** mochten.

Pearl Harbor 2

War der Vorgänger lediglich ein lieblos dahingeschusterter Totalausfall, der zeitgleich mit Jerry Bruckheimers gleichnamigem Pazifik-Drama in den Handel kam, darf man **Pearl Harbor 2** getrost als solides und durchaus spaßiges Spiel bezeichnen. In einem von vier historischen Flugzeugen kämpfen Sie in insgesamt 50 Missionen wahlweise aufseiten der Amerikaner oder Japaner um den Sieg, indem Sie ohne spielerischen Tiefgang feindliche Fliegerstaffeln vom Himmel holen und Flugzeugträger im Meerwasser versenken. Während sich am arcadelastigen Spielprinzip nichts geändert hat, macht die Grafik inzwischen eine annehmbare Figur. Wer **Wings of Honour** bereits durchgespielt hat, wird mit **Pearl Harbor 2** seinen Spaß haben. DAVID BERGMANN



GESICHERT Hier beschützen wir einen amerikanischen Flugzeugträger.

TESTURTEIL
Pearl Harbor 2

ENTWICKLER Interactive Vision
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK 56%
SOUND 58%
STEUERUNG 75%
ATMOSPHÄRE 54%
SPIELDESIGN 63%
MEHRSPIELER --%

51

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PEARL HARBOR** oder **WINGS OF HONOUR** mochten.

Search & Rescue 4

Wenn man bedenkt, wie ausgestorben das Flugsimulationsgenre ist, erstaunt der Erfolg der **Search & Rescue**-Reihe umso mehr – schließlich gilt es hier keine Luftkämpfe zu bestreiten, sondern Menschenleben zu retten. Mit einem von drei Hubschraubern fliegen Sie als Pilot der Seenotrettung oder anderer Notfallverbände Einsätze zu Bohrinseln, Verkehrsunfällen oder havarierten Schiffen und sammeln Verwundete auf. Wenn es nicht genügend Platz zum Landen gibt, müssen Sie Ihre Maschine über der Unglücksstelle halten und die Verletzten per Seilwinde einsammeln. Die (nicht allzu schwierige) Beherrschung dieser Manöver macht den Reiz von **SAR 4** aus. RÜDIGER STEIDLE



AUSSENANSICHT Zum Schweben eignet sich die Außenkamera am besten.

TESTURTEIL
Search & Rescue 4

ENTWICKLER Interactive Vision	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	41
SOUND	29
STEUERUNG	70
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	43%
MEHRSPIELER	--%

49

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIETNAM MED EVAC** oder **MEDICOPTER 117** mochten.

Vietnam Med Evac



ROTES KREUZ Ihre Basis: das Feldlazarett.

Die Unterschiede zwischen **Search & Rescue 4** und dem Ableger **Vietnam Med Evac** muss man mit der Lupe suchen. Das ursprüngliche zivile Szenario wurde gegen den Vietnamkrieg, die modernen Helikopter gegen das alte Arbeitspferd UH-1 Huey ausgetauscht. An Ihrem Auftrag hat sich nichts geändert: Sie fliegen Verwundete ins Lazarett. Allerdings ist das Einsammeln bei **Vietnam Med Evac** teilweise fordernder als im Original, denn die Landezonen sind oft noch umkämpft und wer zu tief anfliegt, fängt sich Bleigewichte ein. Die Negativpunkte von **SAR** gelten auch hier: zu simples Flugmodell, zu altbackene Grafik, zu wenig Abwechslung. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Vietnam Med Evac

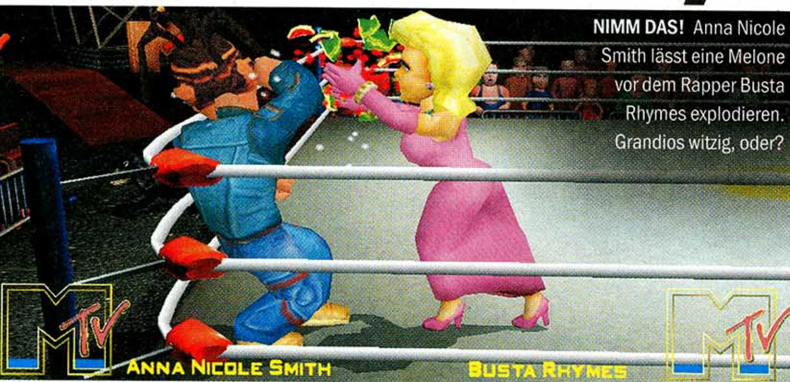
ENTWICKLER Interactive Vision	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	41
SOUND	29
STEUERUNG	70
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	43%
MEHRSPIELER	--%

49

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SEARCH & RESCUE 4** oder **MEDICOPTER 117** mochten.

Celebrity Deathmatch



NIMM DAS! Anna Nicole Smith lässt eine Melone vor dem Rapper Busta Rhymes explodieren. Grandios witzig, oder?

Knetgummi-Stars raufen nun auch auf dem PC - **leider.**

Jeden Freitag um halb 11 Uhr abends bringen sich auf MTV Berühmtheiten um: In einem Ring vermöbeln sich Zeichentrickfiguren im Knetgummi-Look auf überspitzte Art und Weise. Involviert sind abgetrennte Körperteile, Kettensägen, Blutfontänen und schwarzer Humor. Diese Zutaten sind auch im dazugehörigen PC-Spiel vorhanden. In der 3D-Arena treten 15 Stars gegeneinander an, darunter zum Beispiel Carmen Electra, Anna Nicole Smith, Shannen Doherty oder Justin Timber-

Fire Warrior

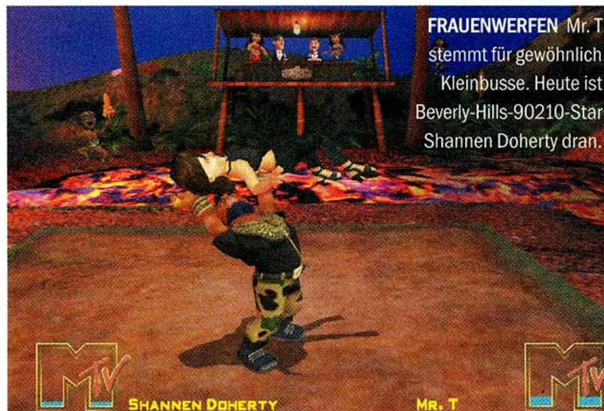


FRISS LICHT! Das Pulssturmgewehr haut zwar ganz schön rein, streut aber enorm.

Warhammer. **Epischer Krieg der Sterne.** Genau das richtige Setting für einen Ego-Shooter.

Was jedoch nach dem martialischen Vorspann folgt, regt eher die Lachmuskeln an als die Adrenalinproduktion. Als außerirdischer Tau-Krieger kämpfen Sie gegen die Unterdrückung der Terraner. Mit Sturmgewehr und Granaten bewaffnet schießen Sie sich Ihren Weg im Alleingang durch 20 Levels frei – gegen schwer gepanzerte Space-Marines, kettensägenschwingende imperiale Offiziere und allerhand niederes Fußvolk. Sowohl die **Warhammer**-typischen bunten „Schlafanzüge" der Schergen als auch ihre kaum vorhandenen KI-Routinen und die unfreiwillig komischen Schmerzensschreie der Getroffenen sorgen regelmäßig für Lacher – warum die

lake. Klingt nach Spaß, ist in der Praxis aber in etwa so angenehm wie eine Zahnwurzelbehandlung. Der Spielablauf umfasst wildes Klicken auf die Hauen-Taste ohne Sinn und Verstand – der Gegner fällt dann schon um. Schlagvariationen? Gibt es nicht. Taktik? Nicht in diesem Spiel. Wenn das Gegenüber bereits taumelt, bringen Sie den finalen Stoß an: Dann beschwört Rocker Marilyn Manson beispielsweise einen Teufel, der sein Opfer in ein Loch zieht, in dem Schneidemaschinen ihre Arbeit verrichten. Nach rund 30 Minuten hat man alle dieser Spezialfähigkeiten gesehen und eine Erkenntnis nimmt Konturen an: Der Stapel schlechter PC-Spiele ist mit **Celebrity Deathmatch** um eine DVD-Hülle angewachsen. THOMAS WEISS



FRAUENWERFEN Mr. T stemmt für gewöhnlich Kleinbusse. Heute ist Beverly-Hills-90210-Star Shannen Doherty dran.

TESTURTEIL
Celebrity Deathmatch

ENTWICKLER Big Ape	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	33%
SOUND	41%
STEUERUNG	55%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	25%
MEHRSPIELER	28%

26

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **HEINZELJAGD** mochten.

USK **Fire Warrior** das Warnsiegel „Nicht geeignet unter 18 Jahren" aufgedruckt hat, ist ein echtes Rätsel. Das Leveldesign gewinnt zwar keine Innovationspreise, ist aber auch nicht viel weniger abwechslungsreich als etwa in **Call of Duty**. Wären nicht der Konsolenvergangenheit des Shooters anzulastende Design-Verbrechen wie Speicherpunkte, eine recht ungenaue Steuerung und die wenig überzeugende Optik, könnte man **Fire Warrior** zumindest **Warhammer**-Fans ans Herz legen. So sollten sich aber auch Liebhaber des Science-Fiction-Universums einen Kauf dreimal überlegen. RÜDIGER STEIDLE


RÜSTIG Die Space Marines gehören zu den härtesten Gegnern.


UNTERSTÜTZUNG In einigen Missionen kämpfen KI-Soldaten an Ihrer Seite.

TESTURTEIL
Warhammer: Firewarrior

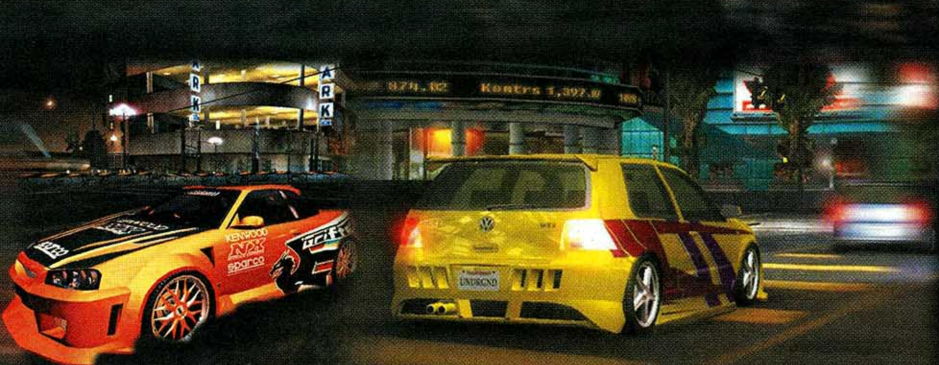
ENTWICKLER Kuju	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

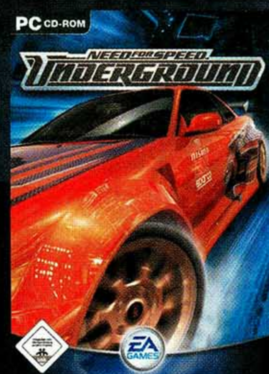
GRAFIK	53
SOUND	41
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	54%

55

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IRON STORM** oder **ROBOCOP** mochten.

Such´ dir den Turbo, das Stoßdämpfer-Kit und das Karosserietuning für deinen Wagen aus. Lass´ Soundanlage und Motor ohrenbetäubend aufheulen. Mach´ dich auf höllische Performance und einen starken Auftritt gefasst. NEED FOR SPEED Underground: In der Nacht gehören die Straßen dir.



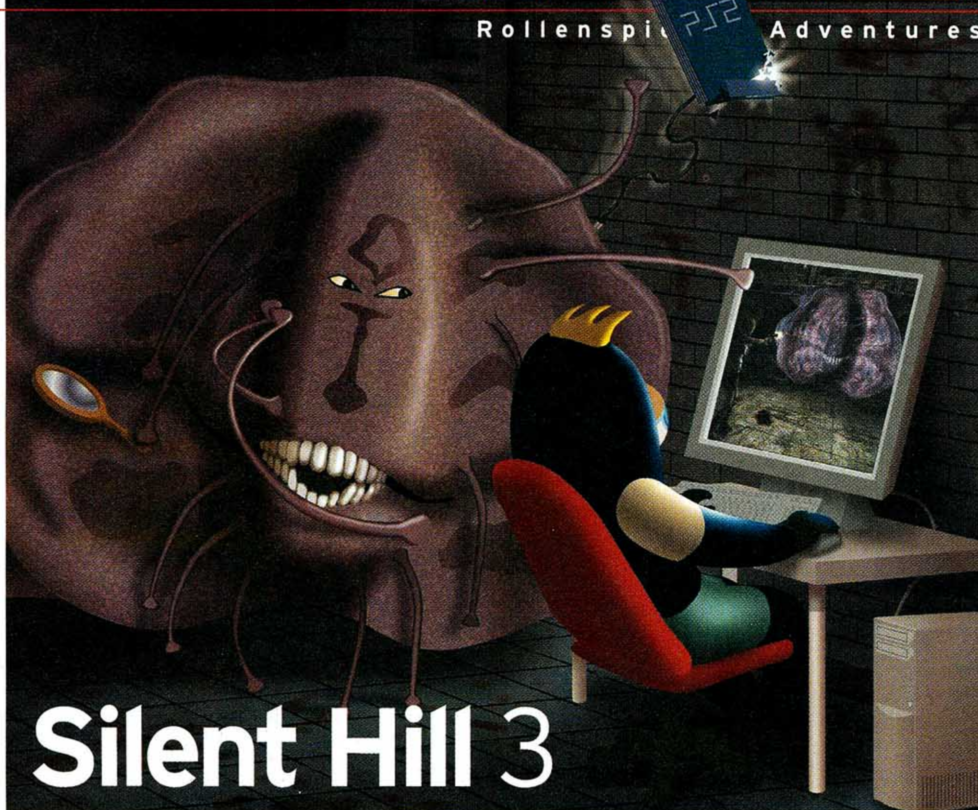




Challenge Everything

ABENTEUER

Rollenspiele Adventures



Silent Hill 3

Die Meinung der PC-Games-Leser deckt sich weitestgehend mit den Umfrageergebnissen zum Vorgänger **Silent Hill 2**: Atmosphäre, Monster und Sound-Kulisse finden alle toll, weniger gut kommen die kurze Spieldauer, die Rätsel und die Kameraperspektiven an. Trotz der ordentlichen Konvertierung wurde von vielen die Steuerung bemängelt. Beim Speichersystem ist man geteilter Meinung: Die einen mögen, dass man zu jedem Zeitpunkt den Spielstand sichern kann, andere vermissen dadurch einen wichtigen Spannungsfaktor.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Schaut man einen Film, **nur weil er drei Stunden läuft?“**

PC Games: Silent Hill 3 ist von der Spielzeit noch einen Tick kürzer ausgefallen als der zweite Teil. Warum sind die **Silent Hill**-Spiele nicht umfangreicher?

Ebert: „Die ewige Gretchenfrage: Erhöht ein weiterer Level den Spielspaß? Ich ziehe immer den Vergleich zum Kinofilm: Möchte man lieber 90 Minuten lang tolle Unterhaltung oder schaut man einen Film, nur weil er drei Stunden lang läuft? Unterm Strich ist der Spaß – bei **Silent Hill** also vielmehr der Grusel – entscheidend und in diesem Punkt kann **Silent Hill** perfekt unterhalten! Übrigens bin ich nicht der Meinung, dass der dritte Teil kürzer ist als der zweite, so etwas kann sowieso jeder nur für sich selbst beantworten, da Rätselauffassung und Lösungswege nun mal von Spieler zu Spieler unterschiedlich sind. Eine geniale, für mich unverständlicherweise noch nicht kopierte Option ist der getrennte Schwierigkeitsgrad bei **Silent Hill**, so dass Action- und Rätselfans ihren Schwierigkeitsgrad separat anpassen – was sich logischerweise direkt auf die Spielzeit auswirkt.“

PC Games: Die PC-Version von **Silent Hill 3** zeichnet sich dadurch aus, dass sich Konami sehr viel Mühe bei der Umsetzung gegeben hat. Werden zukünftige Produkte ähnlich gut angepasst?

Ebert: „Davon gehe ich aus! Zur Erklärung: Konami hat in diesem Jahr mit dem Einstieg in den PC-Markt zum einen Umsetzungen von Konsolenspielen und zum anderen spezielle PC-Entwicklungen, die ausschließlich für diese Plattform entwickelt wurden, veröffentlicht. Mit der steigenden Erfahrung und Bedeutung – in Japan ist der PC mehr Arbeitsgerät als Spielemaschine - werden auch Konsolenprojekte besser an den PC angepasst. Dieser Prozess zeigt sich heute schon in der **Silent Hill**-Serie, fürs nächste Jahr wäre denkbar, das eventuelle **Pro Evolution Soccer 4** besser an die Hardwarevoraussetzungen anzupassen.“



WOLFGANG EBERT ist PR-Manager bei Konami.

PC Games: Gibt es bereits Pläne für weitere PC-Umsetzungen anderer Konami-Spiele beziehungsweise für **Silent Hill 4**?

Ebert: „Logo, aber nichts, worüber ich hier plaudern darf. 2003 werden wir kein neues Produkt ankündigen, dafür gibt's nach heutigem Stand gleich im Januar Neuigkeiten. Nachdem Konami of Europe im Kalenderjahr 2003 insgesamt neun Spiele veröffentlicht hat, machen wir natürlich auch im nächsten Jahr entsprechend weiter.“

PC Games: Hand aufs Herz: Hat der PR-Manager von Konami mit oder ohne Lösungshilfe gespielt?

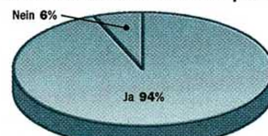
Ebert: „Wer mit Lösungshilfe spielt und sich dann über eine zu geringe Spieldauer beschwert, gehört lebenslang mit schlechten Lizenzprodukten bestraft. Zur Frage: ohne Lösung auf dem normalen Rätsel- und Action-Schwierigkeitsgrad. Bei den verschiedenen Versionen, die im Laufe der Entwicklung auf meinen Schreibtisch kamen, probierte ich auch einmal den höchsten Rätsel-Level. Allerdings muss ich gestehen, dass ich schon beim Shakespeare-Rätsel auf dieser schweren Stufe den Controller streckte. Wenn man die Lösung liest, ist der Gedankengang zwar logisch, aber von selbst wäre ich in 100 Jahren nicht draufgekommen. Die Ordnung der Shakespeare-Werke nach den Textvorgaben geht ja noch, aber dass diese Lösung anschließend noch über diesen kryptischen Hilfetext mathematisch zu entschlüsseln ist, spricht nur die rätseltechnisch Höherbegabten unter uns an ...“

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	1-
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3-
Innovationen	4-
Langzeitmotivation	4
Steuerung	4-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Silent Hill 3 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Gruselige Atmosphäre
2. Furchteinflößendes Gegnerdesign
3. Unheimliche Sound-Kulisse
4. Beeindruckende Lichteffekte
5. Gutes Speichersystem

–
1. Geringe Spieldauer
2. Zu schwierige Rätsel
3. Schlechte Steuerung
4. Unübersichtliche Perspektiven
5. Keine deutsche Sprachausgabe

Die Meinung der PC-Games-Leser:

RAINER KEHL, Schüler aus Köln:
„**Silent Hill 3** ist ein Muss für jeden Horror-Fan. Wer den zweiten Teil geliebt hat, wird auch den dritten Teil lieben, der sogar noch besser ist: Es gibt mehr Gegner und man rennt nicht so lange sinnlos herum wie im Vorgänger. Gut finde ich, dass man in der PC-Version sogar immer speichern kann, aber dadurch wird das Spiel ziemlich leicht und daher sehr kurz.“

DAVID SZKARADKIEWICZ aus Innsbruck:
„Obwohl ich die PlayStation-2-Fassung schon durchgespielt habe, habe ich mir die PC-Version nicht entgehen lassen: hoch aufgelöste Texturen, einigermaßen ordentliche Steuerung, komfortables Speichersystem. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und der vielen Boni, die man später bekommt, lohnt sich auch mehrmaliges Durchspielen.“

THILO WENDEN, Schüler aus Lauf:
„Schade, dass **Silent Hill 3** so lieblos auf den PC umgesetzt wurde. Die Grafik ruckelt in höheren Auflösungen sehr stark und die Maussteuerung ist lange nicht so gut wie die mit dem PlayStation-2-Pad. Das Spiel selber ist trotzdem ein Pflichtkauf, denn ein spannenderes und gruseligeres Horror-Adventure als dieses gibt es nicht auf dem Markt.“

STEFAN STEIGLER, Student aus Wien:
„So gefürchtet habe ich mich bei einem Spiel schon lange nicht mehr ... PC an, Zimmer abdunkeln, Stereoanlage aufdrehen und das Fürchten kann beginnen! Vor allem die Sound-Effekte sind extrem gut gelungen und sehr unheimlich. Leider nimmt die Speicherversion etwas an Spannung weg, auch wenn sie sehr praktisch ist!“







Knights of the Old Republic

Als strahlender Held das Universum retten oder so fies sein, wie man es im richtigen Leben nie wagen würde - **vieles ist möglich im ersten und besten Star-Wars-Rollenspiel.**

Der innere Schweinehund ist der größte Feind eines Jedi: Angst führt zu Wut, Wut führt zu Hass und Hass führt zur dunklen Seite der Macht. In **Knights of the Old Republic** macht das aber gar nichts, wenn Sie auf die Rettung der Galaxis pfeifen; ganz im Gegenteil. Je nach Spielstil verläuft die Geschichte anders, sogar die Endsequenz variiert. Fieslinge haben dieselbe Daseinsberechtigung wie Gutmenschen. Denn **Knights of the Old Republic** trägt den Stempel des kanadischen Entwickler-Teams Bioware: Seit jeher arbeiten die **Baldur's Gate**-Erfinder gegen das einseitige „Der Spieler gegen das Böse"-Schema in Rollenspielen – und das ist ihnen diesmal ganz vorzüglich gelungen.

Republik vs. Sith

Knights of the Old Republic spielt zu einer Zeit, in der noch niemand Luke Skywalker kannte, nämlich 4.000 Jahre vor dem Hintergrund des ersten Films. Die Republik liegt im Clinch mit den streitsüchtigen Sith – und Sie schliddern in diese Sache hinein. Weil in Ihren Adern die Macht fließt, lastet am Ende das Gewicht des Universums auf Ihren Schultern. Zuerst beginnt alles mit einem Ruck, der Ihre Spielfigur aus dem Schlaf reißt: Die Sith attackieren ein Raumschiff der Republik, auf dem Sie als Leibgarde eines wichtigen Jedis beschäftigt sind. Die Flucht zu den Rettungskapseln ist gleichzeitig das Tutorial. Sie lernen, wie man Türen und Truhen öffnet, Gegner bekämpft und an Wachposten vorbeischleicht.

Die Wahl Ihrer Charakterklasse beeinflusst, wie gut Sie darin sind. Als Gauner ist es Ihre Spezialität, den Feind lautlos und hinterrücks niederzuschlagen, Soldaten glänzen im direkten Gefecht. Späher machen sich die Hände nur selten schmutzig und programmieren stattdessen herumstehende Roboter, die anschließend die Drecksarbeit erledigen, oder hacken sich in Computernetzwerke, um ein System lahm zu legen. Mehr als diese drei Berufe gibt es vorerst nicht. Später im Spiel durchlaufen Sie dann eine Jedi-Ausbildung, die Ihnen noch einmal drei Pfade eröffnet: Guardian (Kampf), Consular (Macht-Experte) und Sentinel (Alles-aber-nix-richtig-Könner).

Echtzeitkämpfe mit Pausenmodus

Knights of the Old Republic ist zwar ein Rollenspiel, aber kein schwerfälliges: Die beiden wichtigsten Spielaspekte, Kampf und Dialog, sind praktisch idiotensicher umgesetzt – und stehen damit im starken Kontrast zum bockschweren **Baldur's Gate 2**. Gekämpft wird auch hier in Echtzeit, die sich mittels Pausenmodus anhalten lässt. Sie müssen sich das so vorstellen: Ihre Spielfigur läuft einen Gang entlang, kommt zu einer Abzweigung und erblickt einen Gegner. In diesem Augenblick friert das Spielgeschehen ein, die Kampf-Icons kommen zum Vorschein und Sie dürfen in Ruhe drauflosplanen. Der Soldat soll beispielsweise eine Granate werfen, der Späher einen Schutzschild aktivieren und der Jedi einen Macht-Zauber sprechen. Bis zu vier Aktionen lassen sich im Voraus bestimmen; anschließend geben Sie den Startschuss.

Die Figuren stürzen sich daraufhin selbstständig in den Kampf. Obwohl die im Vorfeld definierten Handlungen automatisch ablaufen, verursachen die Gefechte nervöses Finger-

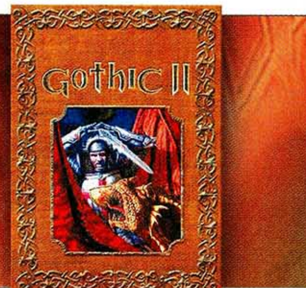


PÄUSCHEN Auf Ihrem Privatraumschiff reden Sie in Ruhe mit Ihrer Party (bestehend aus maximal neun Personen) und steuern neue Reiseziele an.

Gothic 2 vs. Knights of the Old Republic

Da stehen Sie vor dem Händlerregal und überlegen: Ist **Gothic 2** oder **Knights of the Old Republic** das bessere Rollenspiel? Wir helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.





	Knights of the Old Republic	Gothic 2
Grafik	Ordentliche 3D-Engine mit teils schönen Grafikeffekten wie animiertem Wasser oder Bump Mapping auf Oberflächen. Blasse Texturen und gelegentliche Framerate-Einbrüche (Schatten deaktivieren, das hilft!) beim Kämpfen trüben den guten Gesamteindruck.	Bombastische 3D-Engine: üppige Landschaften, lebendige Welten, aufwendige Architektur, aber teils abgehackte Animationen. Zwar nicht so abwechslungsreich wie in **Knights of the Old Republic**, dafür aber dank der wundervollen Außenlandschaften hübscher.
Kampf	Nicht eine wie in **Gothic 2**, sondern drei Figuren gleichzeitig kämpfen in Echtzeit. Das Geschehen lässt sich wie in **Baldur's Gate 2** pausieren, Sie können anschließend in Ruhe Befehle erteilen. Die meisten Gefechte richten sich an Einsteiger.	Die Kämpfe gleichen einem Action-Rollenspiel: mit Tastenkombinationen auf den Gegner eindreschen und hoffen, dass alles gut geht. Taktik spielt dabei nur eine kleine Rolle – der Schwierigkeitsgrad ist wegen der harten Gegner recht hoch angesiedelt.
Quests	Die Hauptgeschichte ist nichts Besonderes; vor allem die Nebenquests glänzen durch ihre Dynamik: Dem Spieler stehen extrem viele Pfade und Lösungswege offen – die Entscheidung, ob man gut oder böse ist, beeinflusst den weiteren Spielablauf.	Es gibt ähnlich viele Quests wie in **KOTOR**, allerdings weniger Lösungswege. Auch die Dialoge bieten nicht ganz so viele Möglichkeiten wie im **Star Wars**-Spiel. Hauptaugenmerk liegt auf der spannenden Hauptstory, weniger auf den Nebenquests.

Fazit

Gothic 2 schlägt **Knights of the Old Republic** in Sachen Präsentation und Story, dafür bietet das **Star Wars**-Rollenspiel stärker ausgefeilte Charaktere und vielfältigere Quests, die sich auf unterschiedlichste Arten lösen lassen. Einsteiger fühlen sich mit **Knights of the Old Republic** wegen des gedrosselten Schwierigkeitsgrades wohler, für Fortgeschrittene ist nur **Gothic 2** eine Herausforderung. PC Games empfiehlt: beide kaufen!

So funktioniert Knights of the Old Republic:



1 Die Minikarte scrollt in Echtzeit mit. Türen sind grün gekennzeichnet. Per Klick lässt sich die Karte vergrößern, dann sind auch Einzeichnungen darauf sichtbar (die das Programm automatisch vornimmt).

2 Über diese Icon-Leiste haben Sie Zugriff aufs Journal, den Charakter-, Ausrüstungs- und Statusbildschirm sowie aufs Optionsmenü. Sämtliche Fenster lassen sich auch per Tastenkürzel auswählen (zum Beispiel „J" für Journal).

3 Diese drei Icons tauchen nur im Kampf auf: Im ersten Feld wählen Sie Spezialattacken (zum Beispiel Kritischer Schlag) aus, im zweiten die Machtfähigkeiten (etwa Blitz), im letzten benutzen Sie Granaten.

4 Das winzige Sanduhr-Icon schaltet zwischen Echtzeit und Pausenmodus um, einfacher geht's aber mit der Leertaste. Über die Portraits wählen Sie Ihre Spielfiguren aus, von denen Sie bis zu zwei gleichzeitig begleiten.

5 In dieser Leiste wird angezeigt, welche Aktionen die ausgewählte Figur ausführt. Zum Beispiel: Gegner angreifen, Granate werfen, anschließend einen Macht-Zauber aussprechen. Bis zu vier Aktionen sind möglich.

6 Erste-Hilfe-Kästen, temporäre Energie-Schilde, Adrenalin-Spritzen, helle Machtfähigkeiten wie Heilung – all das wird über dieses kleine Menü komfortabel mit der Maus ausgewählt.

nägelkauen, denn alle Aktionen sind grafisch aufeinander abgestimmt. Die Nahkämpfe schauen nicht schlechter aus als im Film: Jedis schlagen beispielsweise Salti, ducken sich kurz vor dem gegnerischen Fußtritt und vollführen Dreh- und Sprungattacken. Man fiebert mit! Grafisch gehören die Lichtschwertgefechte zu den Höhepunkten des Spiels: Blitze zucken und Funken sprühen genauso bombastisch wie im Ego-Shooter **Jedi Academy**.

Komplexe Regeln leicht gemacht

Kaum zu glauben, aber hinter den visuell aufregenden Gefechten steckt die Zahlenschieberei des **D&D**-Regelwerks. Für **Knights of the Old Republic** wurden die Regeln jedoch zurechtgestutzt und sind damit durchschaubarer, als das zuletzt im Profi-Rollenspiel **Temple of Elemental Evil** der Fall war. Besser noch: Wer mag, lässt den Computer alles managen, was mit Fähigkeiten, Charakterwerten und Stufenanstieg zusammenhängt. Erreicht eine der Figuren genügend Erfahrungspunkte, um einen Level aufzusteigen, so dürfen Sie die Entwicklung Ihres Helden natürlich auch selbst in die Hand nehmen. Ihre Charaktere definieren sich über eine Reihe von Fähigkeiten. Bastler lernen zum Beispiel, wie man Minen entschärft, Computer und Sicherheitssysteme hackt oder herumstehende Roboter repariert, die anschließend im Kampf helfen. Für solche Aktionen erhalten Sie in etwa die gleichen Erfahrungspunkte wie ein Soldat, der lieber draufhaut. Als Jedi stehen Ihnen eine Reihe weiterer Machtfähigkeiten zur Verfügung. Das meiste davon werden Sie aus den Filmen oder anderen **Star Wars**-Spielen kennen, etwa den Blitz, den Würgegriff, den Macht-Schub oder den Überredungswink (hilfreich, um NPCs im Gespräch zu „überzeugen"). Speziell für **Knights of the Old Republic** sind ein paar Tricks dazugekommen: Ihr Jedi betäubt Gegner für ein paar Sekunden oder beschwört Todesfelder, die Lebensenergie entziehen und sie dem Spieler zuführen. Insgesamt wählen Sie aus 41 Machtfähigkeiten.

Um Kopf und Kragen reden

Spannungs- und Spaßfaktor Nummer 1 sind die Dialoge. In keinem anderen Rollen-



GEMEIN Wir haben uns in die Basis der Sandleute geschlichen, um selbige erst auszuhorchen und dann umzuhauen. Solche Aktionen führen zur dunklen Seite.



ZWEIKAMPF Ein dunkler Jedi hat unsere beiden Mitstreiter gelähmt; die Hauptfigur muss sich alleine im Zweikampf beweisen.



Best PC Game
Best Action Game

PC GAMER

Top Games of E3







„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN."
—— *Gamestar 08/03*

„SEHR GUT! NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER ANTI-KRIEGSFILM."
—— *PC Action 12/03*

CALL OF DUTY™

LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:

AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG

24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.

JETZT ERHÄLTLICH!

ACTIVISION

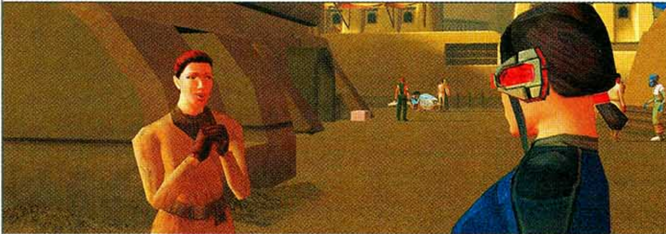


PC CD ROM

Gut oder böse? Sie entscheiden!

In **Knights of the Old Republic** werden Sie sich fühlen wie ein Manager: Sie müssen ständig Entscheidungen treffen, auch in relativ kurzen Nebenquests wie beispielsweise dieser hier. Dadurch wird bestimmt, wie sich Ihr Charakter entwickelt: hin zur guten Seite – oder eben zur bösen.

Situation: Sharina Fizark hat ihren Ehemann verloren. Ihre Kinder hungern. Sie hat kein Geld. Was sie hat: ein wertvolles Artefakt, das sie für 500 Gold verkaufen möchte, aber nicht kann, weil ihr die Lizenz dazu fehlt. Der Erlös soll die Familie am Leben erhalten. Sie sind Sharinas letzte Hoffnung!



Helle Seite:



Sie lehnen ab, Sharina das Artefakt abzukaufen. Aber Sie überreden die Frau, Ihnen das Artefakt zu überlassen, und versprechen, sich darum zu kümmern. Auf Tatooine machen Sie einen Händler ausfindig, der Ihnen den Gegenstand für 500 Credits abkauft. Das Geld und ein bisschen mehr überreichen Sie anschließend Sharina mit den Worten: „Hier, der Händler hat sogar 200 Credits zusätzlich gezahlt." Sie kriegen daraufhin 250 Erfahrungspunkte und Punkte für die helle Seite gutgeschrieben.

Dunkle Seite:



Der böse Weg ist häufig der einfachste: Prinzipiell dürfen Sie alles umhauen, was Ihnen im Weg steht. Dafür gibt's aber weniger Erfahrungspunkte. Was Sharina angeht: Sie können Ihr das Artefakt einfach abnehmen und an einen anderen Händler verkaufen. Oder Sie lügen und behaupten, den Gegenstand für Sie zu verkaufen und das Geld zurückzugeben. Fieslinge teilen ihr mit: „Ich habe das Artefakt für einen guten Preis verkauft. Du kriegst nichts." Es winken 50 Erfahrungspunkte und Punkte für die dunkle Seite.



KAMPFSKRIPT Auf Wunsch lassen sich die Mitstreiter so einstellen, dass Sie im Gefecht automatisch Machtfähigkeiten (hier: Heilung) anwenden.



MÄCHTIG Darf in keinem Star-Wars-Spiel fehlen: der dunkle Blitz. Auch in KOTOR ist der Macht-Kniff sehr durchschlagskräftig.

spiel haben Sie so viele Möglichkeiten wie in **Knights of the Old Republic**. Zugegeben: Man darf zum Beispiel auch in **Gothic 2** frech zu seinem Gesprächspartner sein, aber oft genug enden solche Annäherungsversuche in einer Sackgasse. Nicht so hier: Gemeinheit ist sogar ausdrücklich eine Spieloption! Wer Bettlern den letzten Pfennig abknöpft, anstatt zu helfen, wer Jawas an einen Sklavenhändler verkauft, anstatt ihnen die Freiheit zu gewähren, der streicht einen fetten Gewinn ein und kriegt sogar noch Erfahrungspunkte spendiert. Sind gerade gut gesinnte Mitstreiter zugegen, während Sie beleidigen, intrigieren und lügen, dann werden sich diese fingerwedelnd zu Wort melden und warnen, dass Sie gerade zur dunklen Seite abdriften – und umgekehrt.

Ob Sie noch gut oder schon böse sind, darüber gibt der Charakterbildschirm Auskunft: Freundliche Zeitgenossen stehen erhaben im blauen Rauch, niederträchtige lauern in Kampfesstellung, vom roten Nebel umweht. Wer die Sache auf die Spitze treibt, wird optische Veränderungen im Gesicht der Spielfigur feststellen: Adern treten hervor und eine Blässe kommt zum Vorschein, als wären Sie gerade frisch aus dem Grab entstiegen. Es empfiehlt sich, **Knights of the Old Republic** mehrmals durchzuspielen. Beim ersten Mal werden Sie nur einen Bruchteil der Dialogoptionen und der Verzweigungen, die sich daraus ergeben, zu hören bekommen. Und wenn wir von „hören" schreiben, dann meinen wir das: Sämtliche Sätze im Spiel sind professionell gesprochen. Das ist beeindruckend, bedenkt man, dass es davon tausende gibt.

Planetenbummler

Knights of the Old Republic beginnt linear: Auf dem Planeten Taris folgen Sie der Spur von Bastila, einem gestrandeten Jedi. Etwas später bereisen Sie Dantooine, wo Sie zwischen scheinbar endlosen Graslandschaften und Kristallhöhlen eine Entdeckung machen, die den dort ansässigen Jedi-Rat schockiert. In diesem Augenblick löst sich die Linearität auf: Die Zukunft verbringen Sie damit, mit Ihrem Raumschiff frei von Welt zu Welt zu düsen. Zur Auswahl stehen beispielsweise Tatooine, der populäre Wüstenplanet, oder Kashyyyk, die Heimat der Wookiees. Wer die meisten Nebenquests auslässt, erreicht nach schätzungsweise 35 Stunden die Endsequenz.

Auf Ihrem Schiff steuern Sie nicht nur neue Reiseziele an, sondern erledigen auch noch andere Dinge. Im Arbeitsraum beispielsweise verbessern Sie vorhandene Waffen und Rüstungen mit Zusatzgegenständen. Dort lässt sich zudem Farbe und Layout Ihres Lichtschwerts den persönlichen Vorlieben anpassen. In den Quartieren verwickeln Sie Ihre Party-Mitglieder in Gespräche, die einmal mehr die größte Stärke des Spiels betonen. Jeder der neun Charaktere hat ein eigenes Verhaltensmuster (der Kampfroboter HK-47 ist beispielsweise masochistisch veranlagt), eine ganz persönliche Geschichte, die Sie im weiteren Spielverlauf erfahren – wenn Sie richtig fragen. Wer unhöflich ist, lässt böses Blut sprudeln und verwandelt Redefreudige in beleidigte Leberwürste, die keinen Ton mehr sagen.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- Star Wars-Universum (4.000 Jahre vor Filmhandlung)
- Angepasstes **D&D**-Regelwerk
- Enthält Renn- und Kartenminispiele
- 7 Planeten
- 6 Charakterklassen
- 9 Party-Mitglieder
- 41 Machtfähigkeiten

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Baldur's Gate 2, Gothic 2
Entwickler:	Bioware
Vom gleichen Entwickler:	Baldur's Gate 2, MDK 2, Neverwinter Nights
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers :	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Offizielle Website:	http://www.swkotor.com
Website des Publishers :	http://www.activsion.de
Website des Entwicklers:	http://www.bioware.com
Beste Fansite:	http://www.gamebanshee.com/starwarskotor/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	28.11.2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	4 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	Baldur's Gate 2	Gothic 2	Knights of the Old Republic	Pro & Contra
GRAFIK	**72**	**90**	**79**	⊕ Authentische **Star Wars**-Grafik ⊕ Hübsche Lichtschwert-Gefechte ⊖ Gelegentlich verschwommene Texturen ⊖ Häufiges Ruckeln bei aktivierten Schatten
Detailreichtum Spielwelt	89	96	80	
Detailreichtum Objekte	75	81	66	
Vielfalt der Spielwelt	86	79	86	
Animation der Objekte	72	78	86	
Effekte	70	90	84	
SOUND	**84**	**86**	**86**	⊕ Modifizierter **Star Wars**-Soundtrack ⊕ Original-**Star Wars**-Soundeffekte ⊕ Sehr professionelle Sprachausgabe ⊕ Sämtliche Dialoge werden gesprochen
Musik	90	89	88	
Soundeffekte	82	88	86	
Stimmen/Kommentar	81	86	95	
STEUERUNG	**90**	**75**	**89**	⊕ Komplett via Maus steuerbar ⊕ Intuitive Hotkeys ⊕ Praktischer Pausenmodus ⊖ Kämpfe manchmal unübersichtlich
Bedienungskomfort/Navigation	90	69	88	
Präzision der Steuerung	90	73	89	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	80	88	
ATMOSPHÄRE	**89**	**94**	**84**	⊕ Intelligente Dialoge ⊕ Viele Story-Wendungen ⊕ Einwandfrei umgesetztes **Star Wars**-Flair ⊕ Glaubwürdige Charaktere
Spannung/Überraschungen	87	91	77	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	90	83	
Story/Dialoge/Kommentare	91	84	79	
Inszenierung	84	96	90	
SPIELDESIGN	**88**	**86**	**90**	⊕ Zwei Spielarten: Gut und Böse ⊕ Angepasstes **D&D**-Regelwerk ⊕ Spannende Charakter-Interaktion ⊕ Extrem offenes Quest-Design ⊕ Sehr viele Side-Quests ⊖ Gewöhnliche Kämpfe zu einfach
Komplexität/Spieltiefe	92	86	92	
Einsteigerfreundlichkeit	68	76	88	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	70	87	
Verhalten der Computerfiguren	68	84	92	
Innovation	88	49	60	
MEHRSPIELERMODUS	**59**	**-**	**-**	-
Abwechslung der Spielmodi	67	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten	64	-	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 12/00	PCG 01/03	PCG 01/04	
WERTUNG:	**89**	**91**	**92**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) / Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Motivationskurve

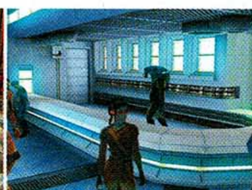




1 Das Tutorial ist noch recht unspektakulär, auch in der ersten Stadt passiert nicht besonders viel.



2 Die Story nimmt Konturen an, genauso wie die Charaktere – man fühlt mit den Figuren mit.



3 So viele schöne Quests und Dialoge ... hier waren professionelle Story-Autoren am Werk.



4 Die Linearität weicht offenem Spielablauf: Man kann alle Planeten bereisen – es gibt viel zu tun!

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS



MITTLERE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



Für ein Spiel, das für aktuelle Konsolen und den PC erscheint, stellt **Knights of the Old Republic** hohe Anforderungen an die Prozessorleistung. Erst bei 2.200 MHz können Sie es mit der höchsten Detailstufe ohne störendes Bildruckeln genießen. Da bei **KOTOR** keine schnellen Reflexe erforderlich sind, ist das Spiel auch mit weniger als 20 Fps spielbar. Der ruckelige Bildaufbau bei CPUs mit weniger als 2.000 MHz macht sich allerdings besonders bei den Zwischensequenzen bemerkbar. Um den Prozessor zu entlasten, können Sie die Schatten deaktivieren.

RAM



Damit Ihrem System bei vollen Details und Szenen mit mehreren Figuren gleichzeitig nicht die Puste ausgeht, sollten Sie über 512 MByte Speicher verfügen.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für die Grafikeffekte und die detaillierten Texturen von **Knights of the Old Republic** benötigen Sie einen schnellen Beschleuniger der dritten Leistungskategorie. Um auch auf einer schwächeren Grafikkarte wie der Geforce3 Ti-200 oder der Geforce FX 5200 Ultra spielen zu können, reduzieren Sie die Auflösung auf 800x600 und deaktivieren Sie die Einstellung „Frame Buffer Effects". Die aufwendigen „Softshadows" sind nur mit Nvidia-Karten darstellbar. Mit einer Radeon 9600 Pro/XT oder Geforce FX 5600 Ultra sollten Sie 4X-Kantenglättung unter 800x600 aktivieren.

Irgendwann dürfen Sie die Mitstreiter sogar gegeneinander aufhetzen. Nicht die feine Art, aber zugegebenermaßen extrem amüsant. Damit vollbringt **Knights of the Old Republic**, was nur wenige Rollenspiele schaffen: Man betrachtet die Charaktere, speziell die Party-Mitglieder, als Figuren mit echter Persönlichkeit.

Das kann die PC-Version

PC-Spieler lachen zuletzt, und damit am besten: Gegenüber der bereits erschienenen Xbox-Version wurde das Spiel in einigen Punkten aufpoliert. Zum Beispiel bei der Grafik, die nun Auflösungen von 800x600 bis 1.600x1.200 zulässt und obendrein drei Texturpakete bietet, von denen das beste zugeschnitten ist auf 128-MByte-Grafikkarten (das ist zum Beispiel die Geforce FX 5600 Ultra oder die Radeon 9600 Pro). Man hat sich Mühe gegeben, obwohl man manchen Oberflächen ihre Herkunft trotzdem ansieht: Die Außenseite Ihres persönlichen Raumschiffs, dem Ebon Hawk, schaut so unscharf aus, als hätte sie jemand mit einem überdimensionalen Käsehobel bearbeitet. Damit schwankt die Grafikqualität von **Knights of the Old Republic** wie Rüdiger Steidle nach einem Kneipenbesuch: Einmal verleiht Bump Mapping den Texturen eine hübsche Tiefenwirkung, ein anderes Mal kann man kaum eine Struktur im verschwommenen Farbenbrei erkennen.

Neben der Optik wurde zudem die Steuerung an den PC angepasst. Auf Wunsch definieren Eigenbrötler im Optionsmenü die Tastenbelegung neu, aber bereits die Voreinstellung funktioniert einwandfrei: Mit der Tastatur laufen, mit der Maus die Kamera drehen. Wer mag, steuert **Knights of the Old Republic** auch komplett über die Maus. Als außerordentlich komfortabel entpuppt sich das Speichersystem, denn im Vergleich zum Xbox-Original fallen sekundenlange Fummelei im Konsolenmenü und anschließendes Däumchendrehen ob der Wartezeit weg. Stattdessen: Ein Druck auf Quicksave und es geht ruck, zuck weiter. Sie sehen, es hat sich gelohnt zu warten! Auf dem PC genießen Sie das beste Rollenspiel des Jahres in Luxusqualität.

THOMAS WEISS



ÄRGER AUF TATOOINE In den grafisch beeindruckenden Lichtschwert-Kämpfen blitzt und funkt es, dass man schon fast eine Sonnenbrille braucht.



WIE IM ZIRKUS Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, sind aber grafisch genau aufeinander abgestimmt: Die Figuren ducken sich, schlagen Salti und weichen aus.

MEINUNG
DIRK GOODING



Wenn man die kleinen Technik-Problemchen beiseite lässt, ist KOTOR das beste Rollenspiel seit Baldur's Gate 2.

Wenn man nach Fehlern in **Knights of the Old Republic** sucht, findet man auch welche – zumindest in der uns vorliegenden Testversion. Dass beim automatischen Abspeichern während eines Level-Wechsels das Spiel schon mal abstürzt und mich schwuppdiwupp auf den Desktop wirft, kann ich verschmerzen. Aber dass 3D-Bretter mit Ati-Chips fiese Grafikfehler produzieren (Figuren werden durchsichtig) und **KOTOR** dadurch in wichtigen Spielabschnitten mit weniger (!) als einem Bild pro Sekunde läuft, nicht! Auch missfällt mir das fitzelige Menü zur Auswahl von Macht- und Kampffähigkeiten, ansonsten ist die Konvertierung der Xbox-Version auf den PC vorbildlich. Höher aufgelöste Texturen, extrem schnelle Ladezeiten, Quicksave – alles perfekt! Wer über den Technik-Tellerrand schaut und die kleinen Problemzönchen beiseite lässt, bekommt hier ganz klar das beste Rollenspiel-Erlebnis seit **Baldur's Gate 2** und **Gothic 2** geboten. Aber zu den spielerischen Qualitäten kann Thomas sicherlich noch mehr erzählen.

MEINUNG
THOMAS WEISS



So sehr ich Gothic 2 auch lieb hab: KOTOR ist noch einen Tick besser!

Knights of the Old Republic nähert sich mit langsamen Schritten der Genialität. Die ersten paar Spielstunden kommen weitestgehend ohne Höhepunkte aus, aber spätestens wenn die Linearität dem offenem Spiel-Design weicht, kann keiner leugnen: So viele spannende, innovative und vor allem witzige Quests gab es in noch keinem anderen Rollenspiel. Dank der intelligenten Dialoge und der komplexen Charakter-Interaktion (**Planescape: Torment**-Niveau!) sehe ich gnädig darüber hinweg, dass die meisten Kämpfe auch glücken, wenn man einmal klickt und sich im Stuhl zurücklehnt: Habe ich Jedis mit Lichtschwertern in der Party, kann praktisch nichts schief gehen; nur die Endkämpfe fordern einiges an taktischem Geschick. Trotz dieser Schwäche ist **Knights of the Old Republic** mein Spiel des Jahres – und das lesen Sie von jemandem, der sich **Episode 3** mit 100%iger Sicherheit NICHT ansehen wird!

TESTURTEIL
Knights Of The Old Republic

92

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 4.12.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

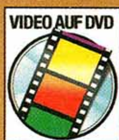
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.500 – 1.800 – 2.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gut angepasstes D&D-Kampfsystem
+ Intelligente Charakter-Interaktion
+ Entscheidungsfreiheit bei Quests
+ Großer Spielumfang
- Leichte Kämpfe unterfordern Profis

GRAFIK	79%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.

SCHICKSAL Trotz kleinerer Zankereien sind George und Nico ein super Team. Ob's doch wieder funkt?



Baphomets Fluch: Der schlafende Drache

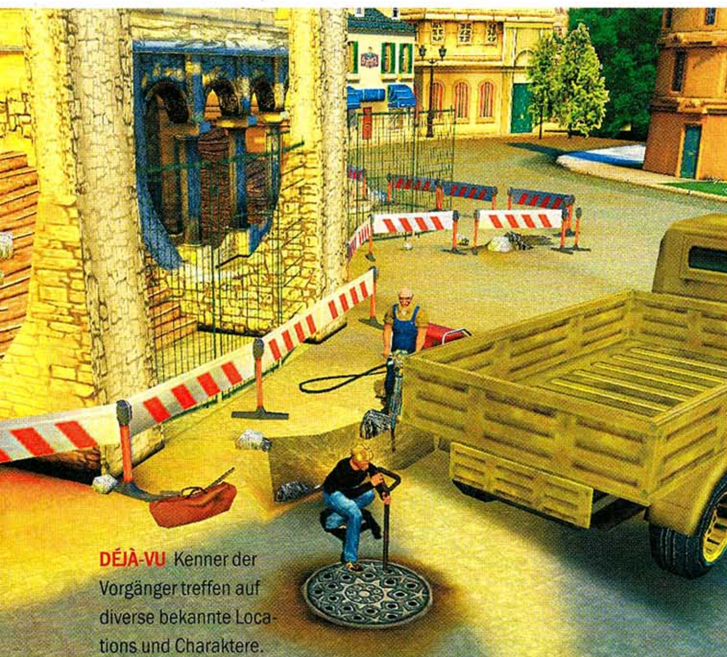
Der Fluch der dritten Dimension: Adventure-Urgestein George und Freundin Nico erleben in Folge 3 **ein buchstäblich flüchtiges Abenteuer.**

Die Welt steckt voller Überraschungen: Globetrotter George Stobbart hat das Abenteurerleben tatsächlich an den Nagel gehängt, ist sesshaft geworden und betätigt sich inzwischen als Patentanwalt. Allerdings ohne seine Gefährtin Nico Collard, der er auf der Flucht vor den Tempelrittern so nahe gekommen war – nachdem sich die beiden Dickköpfe nicht auf eine gemeinsame Zukunftsplanung einigen konnten, gingen sie wieder getrennte Wege. Doch jetzt steht den beiden ein Abenteuer bevor, das sie nicht nur wieder vereinen wird, sondern über den halben Erdball und schließlich sogar einmal mehr auf die Spur der Templer führen soll …

Rätseln in 3D

Das britische Studio Revolution Software hatte sich für den dritten Teil seiner erfolgreichen Adventure-Serie viel vorgenommen. **Baphomets Fluch: Der schlafende Drache** sollte nicht nur unbeschadet den Sprung in die dritte Dimension überstehen, sondern auch mit frischen Ideen das gesamte Genre auf einen neuen Level bringen. Ersteres ist gelungen. Das 3D-Abenteuer sieht fantastisch aus. Die Schauplätze sind detailverliebt gestaltet und Fans der Vorgänger erkennen ihre hübsch animierten Weggefährten auf Anhieb wieder – auch wenn George dank Dreitagebart verwegener anmutet und Nico mit neuem Push-up-BH Männerherzen höher schlagen lässt.

Auf den Spuren von Indiana Jones steuern Sie die beiden wahlweise mit Tastatur oder Gamepad von Paris über antike Tempelanlagen im Kongo bis nach Ägypten. Potenzielle Gesprächspartner oder interessante Objekte werden mit einem Sternchen gekennzeichnet. Jetzt sind Sie gefragt: Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine spartanische Benutzeroberfläche, die mit vier Symbolen auskommt. Auf diesen erscheinen Aktionsmöglichkeiten wie Sprechen, Aufnehmen oder Benutzen, die Sie per Knopfdruck ausführen.



DÉJÀ-VU Kenner der Vorgänger treffen auf diverse bekannte Locations und Charaktere.



FIESE GESELLEN Auftragskillerin Petra nimmt Wissenschaftler Bruno ins Kreuzverhör.

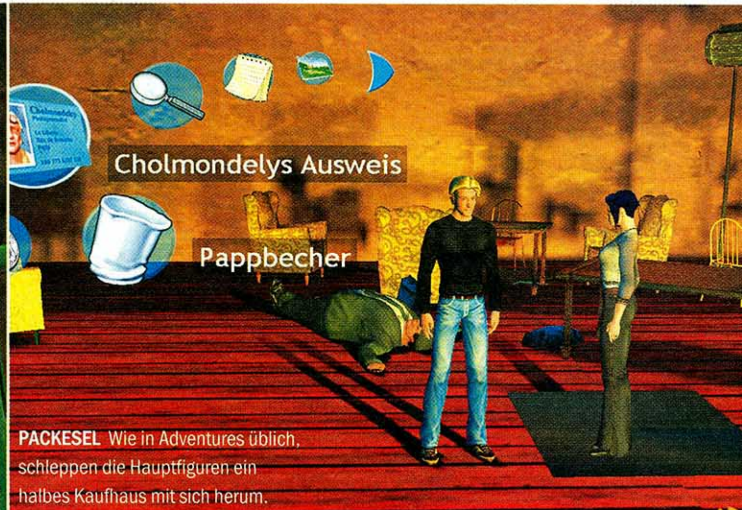
Hier haben Spieler mit Gamepad einen kleinen Vorteil, da die Anordnung der Symbole dem Buttonlayout der meisten Pads entspricht und die Steuerung so etwas intuitiver von der Hand geht.

Wie von selbst

Wie in klassischen Point& Click-Adventures quetschen Sie in Multiple-Choice-Gesprächen jeden aus, der nicht rechtzeitig auf den nächsten Baum klettern kann, und klauben alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Zum Einsatz kommen diese Habseligkeiten, wenn George wieder einmal in die verschlossene Pariser Kanalisation hinabsteigen will oder sich Nico in eine blondierte Auftragskillerin verwandeln muss – klassische Adventure-Kost. Doch die Rätseldichte und -qualität fällt im Vergleich zu den kniffligen Vorgängern deutlich ab, da die Lösung allzu oft auf der Hand und der benötigte Gegenstand bereits im Inventar liegt. Erfahrene Spieler werden kaum in die Verlegenheit kommen, die grauen Zellen anzuschmeißen. Gleiches gilt für die im Übermaß vorhandenen Rätsel, in denen George Holzkisten und Steinklötze ähnlich wie beim Spieleklassiker **Sokoban** umherwuchten muss, damit er höher gelegene Vorsprünge erreichen kann.



EIN FALL FÜR ZWEI Gemeinsam kehren George und Nico in den Kongo zurück – hier begann das Abenteuer.



PACKESEL Wie in Adventures üblich, schleppen die Hauptfiguren ein halbes Kaufhaus mit sich herum.



VORSICHT GEBOTEN An drei Stellen im Spiel schleichen Sie in Sam-Fisher-Manier an Wachleuten vorbei.

Zur Geduldsprobe werden lediglich kleine Action-Einlagen. Da gilt es, mit George durch ein Höhlensystem zu hangeln oder mit Nico auf Baugerüsten herumzuturnen. Derartige Sequenzen sind jedoch eher zeitraubend als fordernd, denn Sprünge müssen nicht getimt werden – ein simpler Knopfdruck befördert die Spielfigur zielsicher ans andere Ende. Besonders nervig wird's, wenn Sie doch mal einen Gegenstand übersehen haben und den ganzen Weg mehrmals zurücklegen müssen.

Interaktiver Spielfilm

Versäumnisse bei den Rätseln machen die Entwickler durch die Präsentation wieder wett. Die Geschichte ist ebenso spannend und fesselnd wie in den ersten Teilen und noch dazu durch Kamerafahrten und eine atmosphärische Soundkulisse filmreif in Szene gesetzt. Auch die deutsche Synchronisation mit bekannten Sprechern – so wird Nico wieder von Franziska Pigulla gesprochen, die bereits Gillian Anderson in **Akte X** ihre Reibeisenstimme lieh – trägt ihren Teil zur grandiosen Atmosphäre bei, die sich bis zum Abspann aufbaut. Den sehen halbwegs versierte Spieler jedoch bereits nach nicht einmal zehn Stunden.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Revolution Software hat bis auf die Rätsel alles richtig gemacht.

Kompliment an die Storyschreiber rund um Charles Cecil: Die Geschichte von **Baphomets Fluch** ist spannend und lässt einem die Charaktere so sehr ans Herz wachsen, dass man bis zum Schluss mitfiebert. Dank der genialen Inszenierung mit kinoreifer Kameraführung, humorvollen Szenen und pointierten Dialogen, in denen sich Nico und George bissige Kommentare an den Kopf werfen, kommt echtes Filmfeeling auf. Kenner der Vorgänger freuen sich außerdem auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie etwa Georges Intimfeind André, der ebenfalls um Nicos Gunst buhlt. Aufgrund der schwachen Rätsel ist der Spaß jedoch viel zu schnell vorbei; viel zu früh flimmerte der Abspann über meinen Bildschirm. Ohne zeitraubende Hangeleien und Zwischensequenzen, in denen man plötzlich zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Knopf drücken muss, wär's vermutlich noch schneller gegangen. Nichtsdestotrotz hat mir die erneute Begegnung mit George und Nico Spaß gemacht und wehmütig nahm ich Abschied. Deshalb freue ich mich ab sofort auf den vierten Teil, der hoffentlich alles richtig macht.

TESTURTEIL
Baphomets Fluch 3

79

ENTWICKLER Revolution	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 750 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Spannende Story
- + Gelungene Synchronisation
- + Überzeugende Grafik
- − Schwache Rätsel
- − Nervige Actioneinlagen

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BAPHOMETS FLUCH 2** oder **GRIM FANDANGO** mochten.



DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

EIN KLASSISCHES GREYHAWK ABENTEUER



WILLKOMMEN ZURÜCK IN DER WELT VON GREYHAWK...











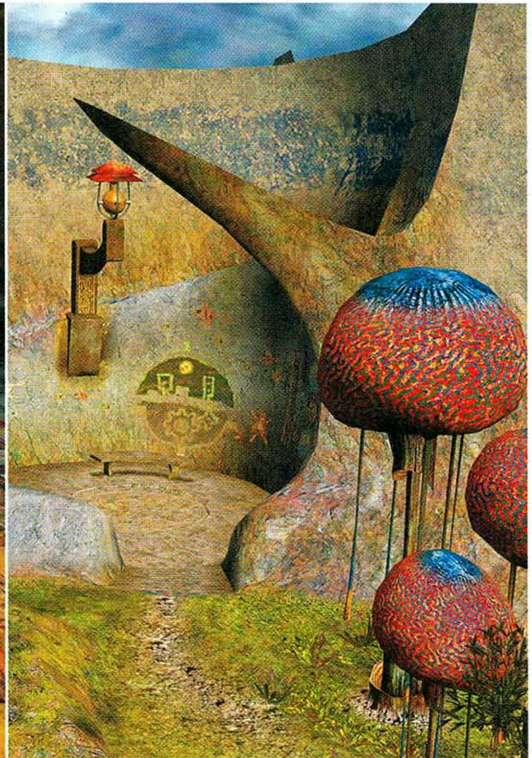


WWW.GREYHAWKGAME.COM

Uru: Ages beyond Myst



ONLINE Mit Uru Live wird das Myst-Universum endlich mehrspielertauglich.



UNWIRKLICH Die abwechslungsreich gestalteten Levels wirken fantasievoll-surreal.

Zehn Jahre nach Myst setzt Uru die spannende D'ni-Geschichte fort – **jetzt auch mit Mehrspielermodus.**

Was auf den ersten Blick nur eine Ausgrabungsstätte im südlichen Neumexiko ist, entpuppt sich beim näheren Hinsehen als Verbindungspunkt zwischen zwei Realitäten. Hier beginnt **Uru**: Sie betreten den Lebensbereich der D'ni, einer mysteriösen Zivilisation, die allein durch das Schreiben Welten erschaffen konnte. Als Portale zwischen diesen Sphären dienen spezielle Bücher – so reisen Sie im Laufe des Spiels durch die unterirdische Paralleldimension und ergründen die Geheimnisse des Niedergangs der D'ni. Das Gameplay erinnert stark an die Vorgänger **Myst** und **Riven**: Wahlweise in Ego- oder Third-Person-Perspektive forschen Sie in weitläufigen surrealistischen Arealen nach Portalbüchern, um immer neue Informationen über die facettenreiche D'ni-Kultur in Erfahrung zu bringen. Die Rätsel beschränken sich überwiegend auf zwei Kategorien: Entweder sollen zueinander gehörende Fragmente (beispielsweise die Weltentücher) gefunden oder kryptische Symbole in die richtige Anordnung gebracht werden. Hinweise zur Lösung sind oft in Schriftrollen oder Zeichnungen versteckt. Völlig neu ist der so genannte Live-Modus, der Online-Part von **Uru**, mit dem mehrere Spieler gemeinsam ein ständig wachsendes Universum ergründen können – das sorgt für zusätzlichen Langzeitspaß. Ausgangspunkt sind die zentrale Stadt D'ni und deren Vororte; ob Freunde online sind, sehen Sie anhand des integrierten Chatsystems. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Myst-Fans werden die fantasievollen Levels und kniffligen Rätsel lieben.

Uru hinterlässt einen gespaltenen Eindruck: Einerseits beeindruckt die visuelle Qualität der herrlich fantasievoll-surrealen Levels, andererseits stören etwas langatmige Suchrätsel. Beispielsweise muss man oft bereits mehrfach durchstöberte Räume erneut aufsuchen, um sie auf hinzugekommene Hinweise zu überprüfen. Negativ fallen auch einige Kleinigkeiten auf: Die Kollisionsabfrage ist recht ungenau. Beispiele: Man kann ein Stück neben einer Brücke sozusagen in der Luft stehen und eckt viel zu häufig an. In der Third-Person-Perspektive wechselt die Ansicht ständig zwischen fest installierten Außenkameras, so dass die präzise Steuerung des Charakters schwer fällt, während es im First-Person-Modus an Übersicht fehlt. **Myst**- und **Riven**-Spieler werden sich in der **Uru**-Welt dennoch schnell wohl fühlen und sich über die harten Logikrätselnüsse freuen.

TESTURTEIL
Uru: Ages beyond Myst

ENTWICKLER Cyan Worlds
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: 128 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Fantasievolle Level
+ Beeindruckende Grafik
+ Knifflige Logikrätsel
- Störende Suchrätsel
- Ungenaue Kollisionsabfrage

GRAFIK	89%
SOUND	78%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RIVEN** oder **MYST** mochten.



Dungeon Siege: Legends of Aranna



SPINNEFEIND In diesem unterirdischen Marmor-Saal bearbeitet unsere Crew ganzkörperbehaarte Chitin-Monster.

'Ne günstige Gelegenheit: Zum Add-on-Tarif **gibt's die Vollversion obendrauf.**

Vasen zu Klump schlagen, Waffen und Rüstungen einkaufen, Mana- und Heiltränke leer süffeln, Fertigkeiten entwickeln und zaubern, was das Zeug hält: **Dungeon Siege** trifft den gleichen Sucht-Nerv wie **Diablo 2**, nur halt in frei rotierbarem 3D. Auch im Erweiterungspaket bleibt die schlichte, aber grafisch toll inszenierte Riesenspinnen- und Sumpfmonster-Vermöbelei ihrer Linie treu – will heißen: Quests erledigt man aufgrund des linearen Spielsystems fast schon aus Versehen. Die in neun Regionen unterteilte Welt von Aranna mit ihren Eishöhlen, Küstenregionen, Katakomben und Bananenstauden-Dschungeln erforschen Sie mit einer komplett neuen Figur, die Sie peu à peu um bis zu sechs Mitstreiter erweitern – Veteranen darf man nicht übernehmen. Frische Zaubersprüche, Unique Items, sammelbare Sets, ein aggressiver „Tragg" als Esel-Ersatz und jede Menge Komfort-Verbesserungen lassen das Jagd- und Sammelfieber wieder ausbrechen. Nobel: Die **Dungeon Siege**-Vollversion ist bereits im Preis enthalten – ergibt zusammen geschätzte 50 bis 60 Stunden Action-Rollenspiel-Spaß. PETRA MAUERÖDER

TESTURTEIL
DS: Legends of Aranna

85

ENTWICKLER	ANBIETER
Mad Doc Software	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	05.12.03
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8
Internet: 2 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 333 – 800 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

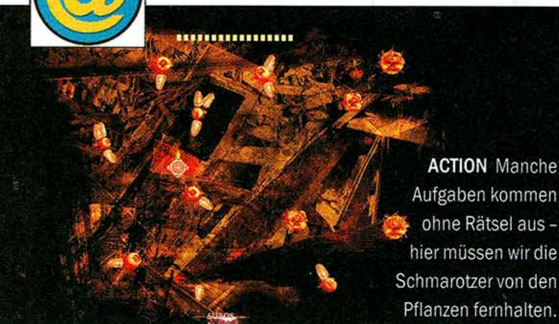
PRO & CONTRA
+ Fesselndes Spielprinzip
+ Wunderschöne 3D-Welten
+ Vollversion im Preis enthalten
+ Extrem komfortable Bedienung
− Geringe Spieltiefe, wenig fordernd

GRAFIK	82%
SOUND	79%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DUNGEON SIEGE** mochten.



In Memoriam



ACTION Manche Aufgaben kommen ohne Rätsel aus – hier müssen wir die Schmarotzer von den Pflanzen fernhalten.



BEWEISSTÜCKE Als Belohnung bekommen Sie immer wieder Videoschnipsel zu sehen, die Jack während seiner Ermittlungen aufnahm.

Einen Internetanschluss vorausgesetzt, **jagen Sie einen Serienmörder.**

Während der Recherchen zu einer Reportage gerät Jack Lorski in die Fänge des Serienkillers, dem er eigentlich auf der Spur war – dumm gelaufen. Doch der pflichtbewusste Massenmörder schickt Ihnen eine CD, die Sie zu Jack bringt. Vorausgesetzt, Sie bestehen 37 Prüfungen. Inmitten der bemüht okkult und esoterisch gestalteten Benutzerführung mit allerlei religiösen Bildern lösen Sie Puzzle-Spielchen, Geschicklichkeitsaufgaben oder Minispiele wie ein **Space Invaders**-Remake. Manche Aufgaben sind schneller gelöst, als eine Fünf-Minuten-Terrine dauert, an anderen beißt man sich stundenlang die Zähne aus. Der eigentliche Clou: Ähnlich dem 2001 nur in den USA erschienenen Online-Thriller **Majestic** durchforsten Sie für viele Rätsel knapp 300 für das Spiel erstellte Internetseiten und bekommen via E-Mail Tipps von imaginären Mitschnüfflern (alles in deutscher Sprache). Das könnte dem äußerst fordernden Knobelspiel allerdings zum Verhängnis werden. Sofern die Entwickler nicht dafür sorgen, dass die Seiten über lange Zeit in den großen Suchmaschinen gelistet sind, ist **In Memoriam** in einigen Monaten unspielbar. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
In Memoriam

70

ENTWICKLER	ANBIETER
Lexis Numerique	Ubisoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: - -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 333 – 600 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Mitunter äußerst fordernd
+ Kreative Knobelspiele
+ Spannende Internet-Recherchen
− Internetanschluss erforderlich
− Thriller-Atmosphäre bleibt aus

GRAFIK	69%
SOUND	74%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAJESTIC** oder **SALAMMBO** mochten.



Nur daddeln ist schöner

Gold Games 7

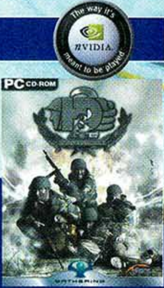
Eine der erfolgreichsten deutschen Computerspiele-Sammlungen - GOLD GAMES - Der siebte Teil der Spielesammlung bietet 10 Toptitel. Dem Spieler werden neben Spiele-Highlights wie Elder Scrolls 3 Morrorwind, Ghost Recon, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem Manhattan Projekt und IL2 Sturmovik - Forgotten Battles aus dem Hause Ubi Soft auch zwei Toptitel des Publishers Activision geboten: STAR WARS: JEDI KNIGHTT II JEDI OUTCASTT und TONY HAWK'S PRO SKATER 3.



27,99 €

Hidden & Dangerous 2

Hidden & Dangerous 2 besticht durch seine Liebe zum Detail. Alle Fahrzeuge, Gegner und Waffen verhalten sich exakt so, wie Sie es auch in Wirklichkeit erwarten würden. Wenn Sie zum Beispiel einen dosen den Soldaten angreifen, wird er erst mal verwirrt aufschrecken. Auf der anderen Seite kann es böse ins Auge gehen, wenn Sie versuchen sollten, ein ausgeruhtes Bataillon frontal anzugreifen. Also handeln Sie überlegt und nutzen Sie dabei die spezifischen Stärken Ihres Einsatzteams.



45,95 €

Korea : Forgotten Conflict

Korea-Forgotten Conflict ist ein 3D Echtzeit-Taktikspiel, in dem der Spieler, zur Zeit des Korea-Krieges auf Seiten der Alliierten das Kommando über eine fünfköpfige Spezialeinheit übernimmt. Zur Crew gehören neben dem Spieler selbst ein Scharfschütze, ein Sprengstoffexperte, ein Späher und ein Sanitäter. Ausgezeichnet auf der E3 "Best of Show"



39,95 €

Piraten - Herrscher der Karibik

Erfolgreiche Kaperfahrten auf Handelsschiffe, Transport- und Militärkonvois oder aber Piraten, liefern in "Piraten - Herrscher der Karibik" nach und nach die benötigten schnellen oder waffenstrotzenden Schiffe, während Plünderungen und lukrative Aufträge der Gouverneure für das Gold zur Entlohnung der Mannschaft sorgen. In der gesamten Spielwelt tummeln sich Händler, Piraten, Freibeuter und riesige Transport-konvois aus der alten Welt.



21,95 €

Prince of Persia - The Sands of Time

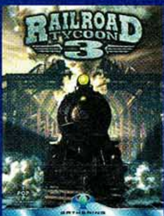
Mit Hilfe einer listenreichen, verführerischen Prinzessin und der uneingeschränkten Macht der Sands of Time, geht der Prinz das gefährliche Wagnis ein, die verwunschenen Palastgemächer zurück zu fordern und den Frieden im Innersten der Zeit wieder herzustellen. Doch er muss all diesen Gefahren mit Vorsicht begegnen. Denn in dieser Welt gibt es nur eine Regel: Beherrsche den Sand oder finde Dein Grab darin!



45,99 €

Railroad Tycoon 3

In Railroad Tycoon 3 müssen Sie mit einem bescheidenen Startkapital in der Goldenen Eisenbahnzeit Fuß fassen und Ihr Imperium nach und nach auf alle großen Städte ausdehnen. Nur wer sich die allerneuesten Loks leisten kann, seine Gegner in den Bankrott treibt und ein gutes Händchen an der Börse hat, hat das Zeug zum wahren Bahn-Tycoon.



45,99 €

Spellforce - The Order of Dawn

Dreizehn der größten Zauberer aller Zeiten haben in ihrer unermesslichen Gier und ihrem Streben nach gottähnlicher Macht das Land in einem Strudel aus Chaos und Verzweiflung versinken lassen. Der blinden Wut rasender Elemente - von den Magiern heraufbeschworen in dunklen Ritualen - fielen ganze Erdteile zum Opfer. . Zurück blieben einige wenige Landmassen, die sich nun wie Inseln über dem zerstörten Antlitz der Welt erheben, und deren einzige Verbindung untereinander in Form magischer Portale besteht.



39,99 €

UFO Aftermath

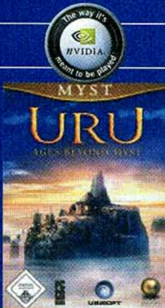
In einer nicht allzu weit entfernten Zukunft nähert sich ein gigantisches Alien-Raumschiff der Erde. Leise und unheilvoll schwebt es in der oberen Atmosphäre und setzt Wolken seltsamer Sporen frei, die allmählich den Himmel verdunkeln. Die Sporen beginnen alles Leben auf dem blauen Planeten auszurotten. Nur wenige überleben den Vorfall in unterirdischen Bunkern. Nach einigen Wochen lässt die Wirkung der Sporen nach. Die Welt scheint für den Moment wieder sicher zu sein und die wenigen Überlebenden kehren an die Oberfläche zurück. Doch der Kampf um die Erde hat erst begonnen...



39,95 €

Uru - Ages BeyondMyst (Myst 4)

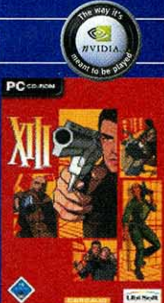
Ages Beyond Myst stammt von den Schöpfern von Myst und Riven und darf als bisher packendstes und ambitioniertestes Abenteuer in der Welt von Myst gelten. Uru ist die nächste Saga aus dem Myst-Universum. Sie ermöglicht den Spielern, ein völlig neues Abenteuer im Einzelspielermodus zu erleben, das noch atemberaubender und visuell eindrucksvoller als jemals zuvor sein wird.



45,99 €

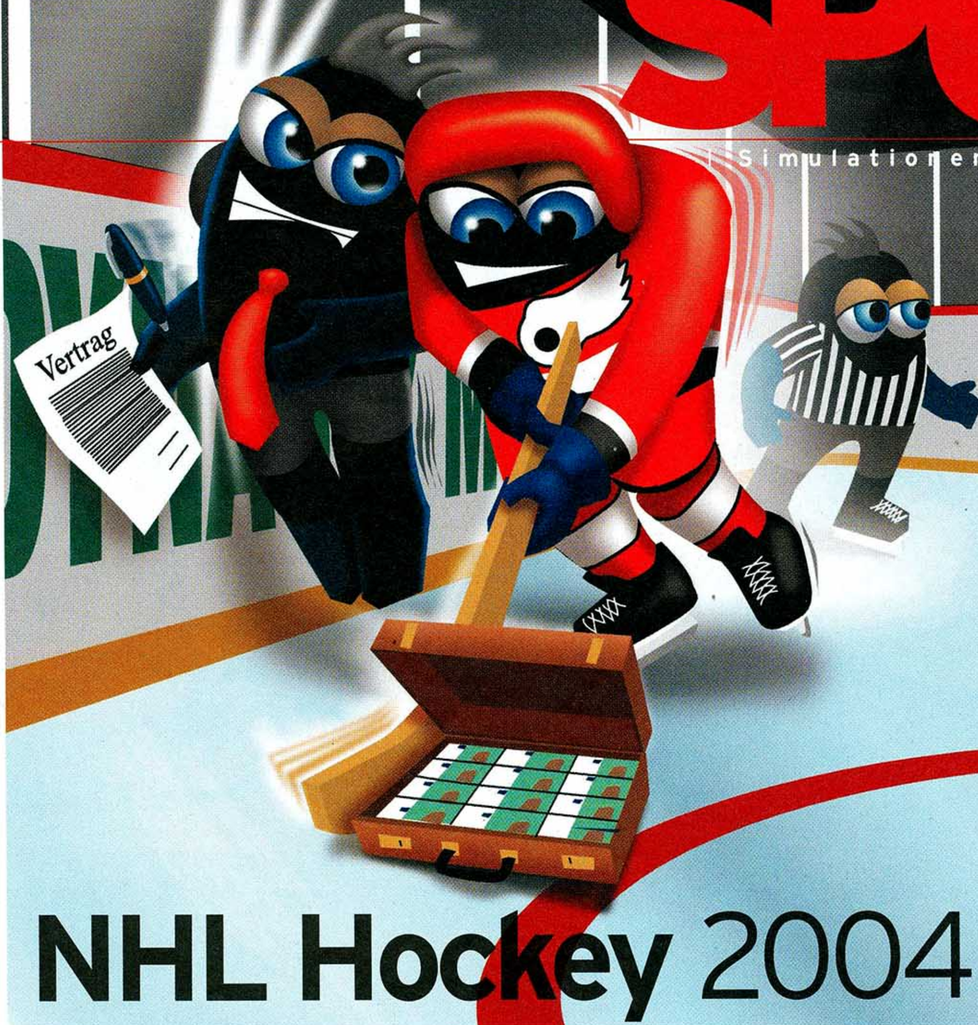
XIII - 13 - Dreizehn (Digipak)

Schwer verletzt wachst Du an einem Strand an der US-Ostküste auf. Du hast Dein Gedächnis verloren. Es gibt nur zwei Hinweise auf Deine Identität: Du hast ein Tattoo mit der römischen Zahl XIII auf Deiner rechten Schulter und einen Schlüssel zu einem Schließfach bei der Nationalbank, NYC! Auf der Suche nach Deiner wahren Identität wirst Du in eine Verschwörung verwickelt, bei der es um die Ermordung des Amerikanischen Präsidenten geht. In einer spannenden, absolut fesselnden Geschichte wird das Netz aus Intrigen und Geheimdienstaktivitäten immer enger gestrickt.



45,99 €

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Richter EDV-Systeme** D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • **C+C GmbH Computer + Communication** D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • **JOS Computertechnik** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **Büro Express GmbH** D-10713 Berlin Tel.: 030/ 86399005 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 • **UB-Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **DG-Networx International** D-15517 Fürstenwalde Tel.: 01908/ 148734 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • **PC Service Sylt** D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelms-haven Tel.: 04421-202794 • PC-SAT24 D-26316 Tel.: 04451/807097 • **Ing. Büro Michael Au** D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/ 53943 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **Dierking Computer** D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036-924496 - **Kerklau Computer** D-32257 Bunde Tel.: 05223/ 687102 • **Deichsel Jürgen** D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **www.hartepreise.de** D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - **Sunbuy Shop u. Service** D-34117 Kassel Tel.:0561/9701072 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Alpasoft Systems** D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **SVO Webdesign Gbr.** D 47495 Reihnberg Tel.: 02802/808298 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/ 959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems**



NHL Hockey 2004

Die Sportspielfans sind sich einig: Mit **NHL Hockey 2004** ist Electronic Arts ein großer Schritt in die richtige Richtung gelungen, nämlich zu mehr Realitätsnähe. So richtet sich die Kritik auch weniger gegen den eigentlichen Spielablauf, der gemeinhin als überaus glaubwürdig beurteilt wird. Beanstandet werden eher das von vielen Spielern als zu verschachtelt und unstrukturiert empfundene Menü sowie die mit vielen Doppelbelegungen etwas zu komplexe Steuerung. Der neue Dynasty-Modus sorgte für überwiegend positives Feedback, allerdings werden noch mehr Einflussmöglichkeiten im Management-Bereich gewünscht. Im PC-Games-Interview stellt sich Produzent Dave Warfield den Leserfragen, etwa nach veralteten DEL-Daten.

6 FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir wollten **NHL auf ein neues Level bringen**"

PC Games: NHL fühlt sich erstmals wie echtes Eishockey an – wie habt ihr es geschafft, das Spiel auf mehr Realismus zu trimmen?

Warfield: „Es war unser Ziel, eine kurzweilige Hockeysimulation zu kreieren. Unser neues Entwicklerteam ist hervorragend mit Eishockey vertraut und ging mit viel Leidenschaft an das Projekt heran, daher hat Realitätsbezug vom Design bis zur Finalisierung eine wichtige Rolle gespielt."

PC Games: Was steckt hinter dem Entwicklerwechsel?

Warfield: „Es hat sich die Möglichkeit ergeben, einige hoch talentierte Entwickler anzuheuern, die bereits an tollen Spielen wie **NHL 2k** mitgewirkt haben. Wir wollten **NHL** auf einen neuen Level bringen, daher haben wir die fähigsten Leute von EA Black Box und die besten aus dem **NHL 2003**-Team zusammengebracht."

PC Games: Gibt es etwas in den bisherigen NHL-Fassungen, das ihr in der nächsten Version einbauen wollt?

Warfield: „Wenn du damit die Konkurrenzprodukte meinst, gibt es sicherlich einige gute Dinge.



DAVE WARFIELD ist Produzent von NHL Hockey 2004.

Wir werden uns damit beschäftigen – wichtiger ist aber das Feedback unserer Fans und welche Verbesserungsmöglichkeiten wir intern für **NHL Hockey** erarbeiten."

PC Games: Wie wollt ihr den Dynasty-Modus erweitern?

Warfield: „Wir sind noch in der Designphase von **NHL 2005**, daher steht noch nicht fest, was wir genau umsetzen werden – mal abgesehen davon, dass diese Informationen noch vertraulich behandelt werden müssen. Eines kann ich aber schon jetzt sagen: Es wird umfangreicher und besser."

PC Games: Die DEL-Daten in **NHL 2004** waren ziemlich veraltet. Wie wollt ihr sicherstellen, dass sie im nächsten Jahr so aktuell wie möglich sind?

Warfield: „Die zeitliche Abstimmung der Fertigstellung des Spiels und der Änderungen bei Teams und Spielern funktioniert leider nie so, wie wir es uns wünschen. Wir werden in Zukunft versuchen, regelmäßig Roster-Updates für die Ligen nachzuliefern."

PC Games: Es gab dieses Mal verhältnismäßig wenig grafische Verbesserungen – dürfen wir uns nächstes Jahr auf einen technischen Quantensprung freuen?

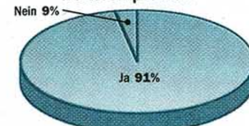
Warfield: „Eine interessante Frage. Wir finden nämlich, dass sich auch grafisch einiges getan hat: Spielermodelle, Arenen und vor allem die Animationen sehen deutlich besser aus als in **NHL 2003**. Zufrieden sind wir aber nie – es gibt noch eine Reihe Verbesserungsmöglichkeiten in puncto Grafik."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	2-
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie NHL Hockey 2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+

1. Motivierender Dynasty-Modus
2. Präzise Steuerung
3. Noch flüssigere Animationen
4. Glaubwürdigeres Spielgefühl
5. Endlich DEL-Daten

−

1. DEL-Roster nicht mehr aktuell
2. Menüs zu verschachtelt
3. Torhüter mit Aussetzern
4. Gewöhnungsbedürftige Steuerung
5. Zu wenig neue Features

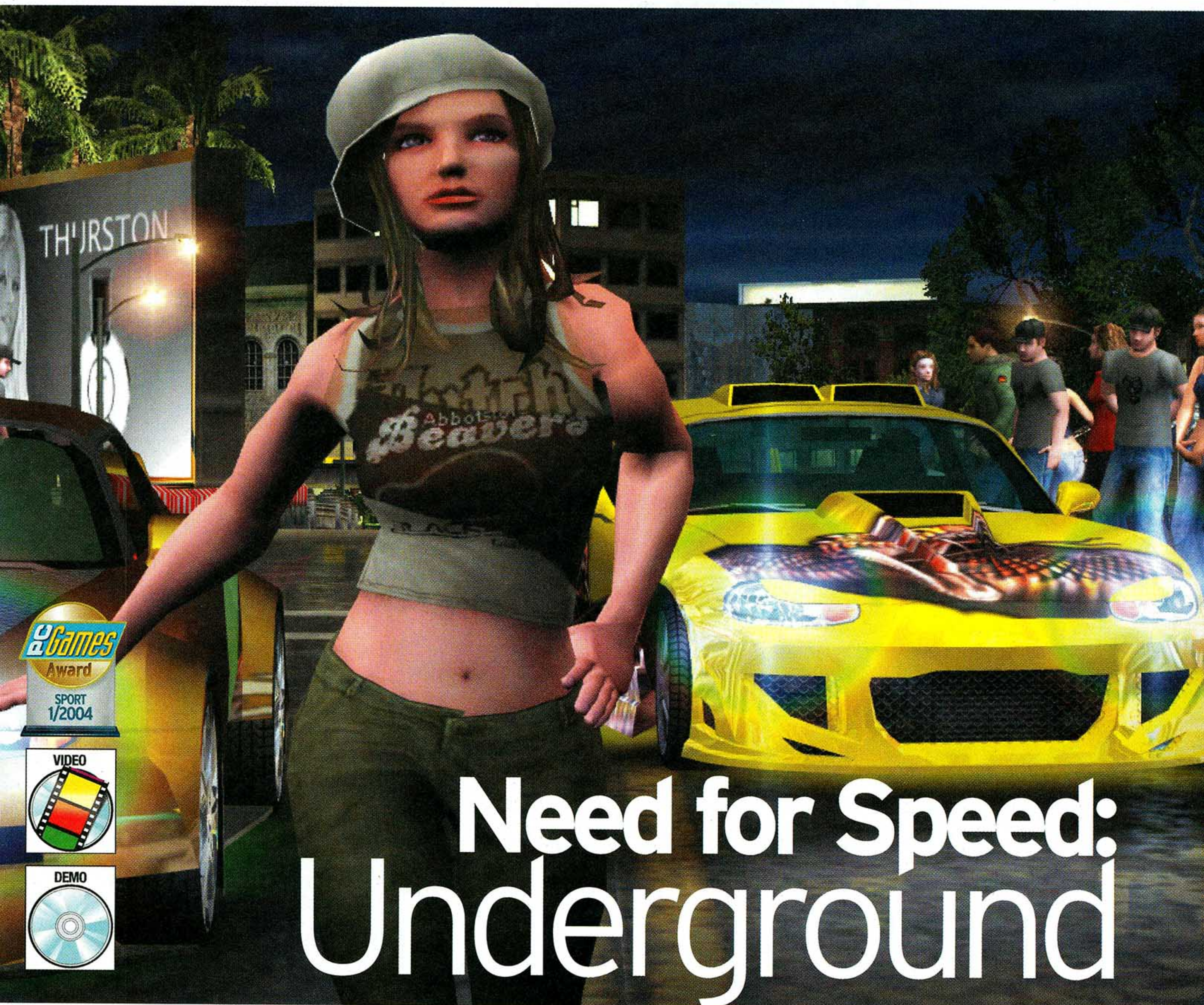
Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL GONSIOR, Schüler aus Essen:
„Als DEL-Fan bin ich begeistert, dass ich nun endlich auch meine Lieblingsliga spielen darf. Der Dynasty-Modus gefällt mir ebenfalls, ist aber noch ausbaufähig. Wirklich schade ist, dass es EA Sports nicht für notwendig hält, den Kommentar auf Deutsch zu integrieren. Schade!"

JOHANNES KÖBRUNNER, Student aus Wien:
„**2004** ist das beste **NHL**-Spiel bisher, jedoch stören einige Bugs und es fehlen sogar Features der Vorgänger. Der neue Dynasty-Modus ist zwar ganz nett, aber keine echte Besonderheit. Vor allem ein umfangreicherer Managermodus wäre für einen Nachfolger wünschenswert."

MATHIAS DAHLKE, Azubi aus Hamburg:
„Das Spiel ist wie immer sehr gut gelungen! Einzig und allein die karge Zuschauer-Grafik, der zu lange Manager-Modus (komplette Saison über 82 Spiele – dafür habe ich keine Zeit) sowie die viel zu kurz geratenen Zwischensequenzen trüben das heiß geliebte **NHL**-Feeling etwas."

MICHAEL FUNK, Controller aus Spiesheim:
„Ich spiele **NHL** schon seit Beginn der Serie. Mit **NHL 2004** hat es EA Sports geschafft, das Spiel eine gehörige Portion realistischer zu gestalten (Animationen, Spieler, Puck usw.) und so die Langzeitmotivation zu steigern. Trotzdem bleibt **NHL 95** nach wie vor die packendste Sportsimulation aller Zeiten."



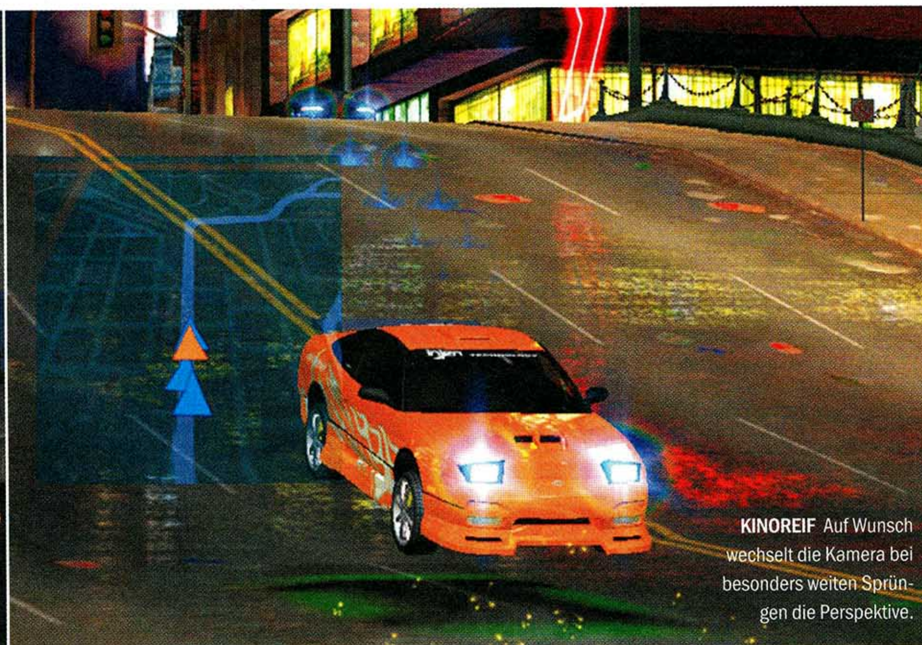
Need for Speed: Underground

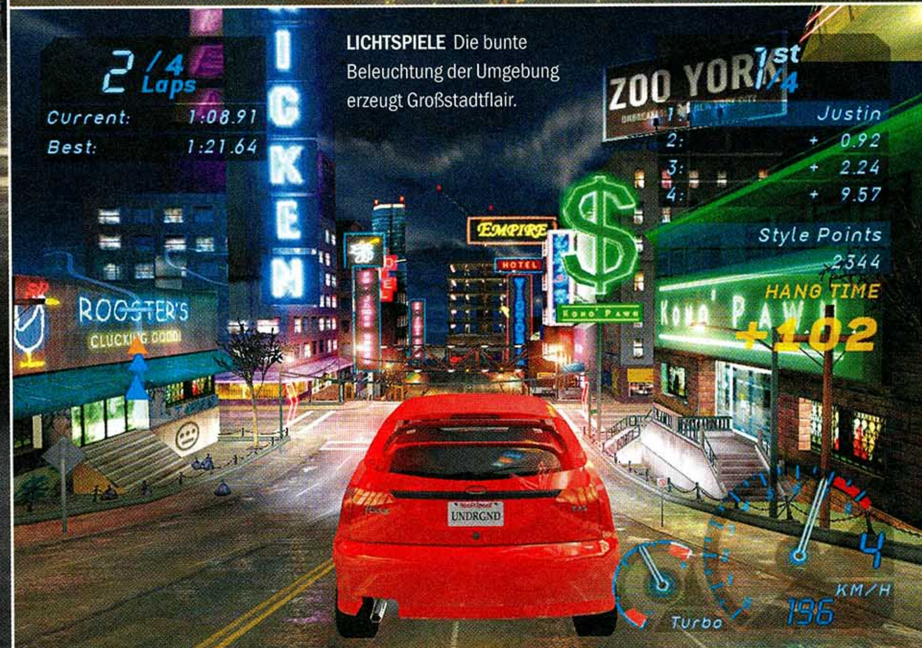
Schön und schnell: Durch den gekonnten Einsatz von Grafikeffekten erzeugt der neueste Ableger der Need-for-Speed-Serie **ein umwerfendes Geschwindigkeitsgefühl**. Und ganz nebenbei gibt es wieder eine Karriere.

Pro Sekunde legt unser Wagen 70 Meter zurück (250 km/h). Wer mit solchen Geschwindigkeiten durch die engen Gassen und stark befahrenen Hauptstraßen einer Stadt donnert, darf weder niesen noch blinzeln noch denken – ein Moment der Unaufmerksamkeit ist gleichbedeutend mit dem Crash. Der jüngste **Need for Speed**-Sprössling stellt einen Bruch in der Serie dar: Statt Ferraris, Lamborghinis oder Porsches werden in **Underground** 20 der in der Tuner- und Straßenrennszene so beliebten Mitsubishis, Subarus und Hondas gefahren. Außerdem herrscht striktes Tagfahrverbot – schließlich gehören Street-Racer zu der nachtaktiven Spezies. Kernstück des neuen **Need for Speed** ist der so genannte Underground-Modus, in dem Sie sich vom Szene-Neuling zum König der Straßenrenngemeinde hocharbeiten und Ihr stinknormales Start-Auto (unter anderem Golf GTI, Peugeot 206, Dodge Neon) zum coolsten Schlitten der Stadt aufmotzen.

Allrounder gesucht

Dazu gilt es, sich in sechs verschiedenen Renntypen zu etablieren: Standard- und Knock-out-Wettbewerbe auf fest abgesteckten Rundkursen gehen über mehrere Runden und verlangen dem Spieler Ausdauer und Konzentration ab, vor allem in längeren Rennen gegen Ende des Spiels fällt es nicht immer leicht, jede Runde ohne größeren Fehler zu absolvieren. Ganz anders laufen die Drag-Turniere ab: Im Beschleunigungsrennen auf einer langen Geraden kommt es ausschließlich auf das richtige Timing beim Hochschalten an, daher muss hier auch dann manuell geschaltet werden, wenn Sie in den anderen Modi die Automatik aktiviert haben. Dank einer dreifarbigen Anzeige in


KINOREIF Auf Wunsch wechselt die Kamera bei besonders weiten Sprüngen die Perspektive.



LICHTSPIELE Die bunte Beleuchtung der Umgebung erzeugt Großstadtflair.

der linken oberen Bildschirmecke (vergleiche Extrakasten „Die Armaturen") fällt das aber gar nicht so schwer: Sobald der Punkt von Blau zu Grün umspringt, ist der ideale Moment zum Hochschalten. Außerdem hält sich der Wagen automatisch in der Spur, lediglich Fahrbahnwechsel sind möglich, indem Sie wie bei einer Carrerabahn kurz nach links oder rechts tippen. Aufgrund des starken Gegenverkehrs und der hohen Geschwindigkeiten gehören die Drag-Rennen zu den spannendsten und kurzweiligsten Momenten des ganzen Spiels. Ein Beispiel: Mithilfe des Nitroboosts haben Sie alle Konkurrenten hinter sich gelassen und rasen mit 240 km/h auf die Ziellinie zu, als plötzlich ein Sattelschlepper die Fahrbahn kreuzt. Binnen weniger Sekundenbruchteile müssen Sie nun nach rechts ziehen und eine gekippte Straßensperre als Schanze benutzen, um über den LKW zu springen – ein Puls von 130 ist garantiert. Ähnlich spannend geht es bei den Spielarten Sprint und Zeitrennen zu: Entweder schneller als die Kontrahenten oder innerhalb des knappen Zeitrahmens soll ein Etappenkurs von A nach B bewältigt werden. Da hier anders als bei Rundkursen keine Zeit bleibt, sich den Streckenverlauf einzuprägen, sind schnellere Reaktionen nötig, um überraschenden Hindernissen auszuweichen.

Weniger Hektik – mehr Technik

Dahingegen sind die Driftkurse weniger hektisch, aber technisch umso anspruchsvoller. Dabei gilt: Je höher die Geschwindigkeit und je extremer der Winkel des Powerslides, desto mehr Punkte werden gutgeschrieben. Als Belohnung für saubere Fahrten ohne Kontakt mit der Streckenbegrenzung gibt es Multiplikatoren. Dank dieser im Vergleich zu **Midnight Club 2** oder **Hot**

Abwechslung pur: Die Modi

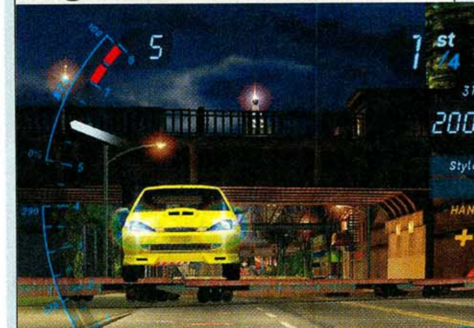
Standard und K. o.


In diesen beiden Modi werden festgelegte Rundkurse gefahren. Kleinere Abkürzungen über Hinterhöfe oder durch Seitenstraßen sind möglich.

Sprint und Zeitrennen


„So schnell wie möglich von A nach B" lautet hier die Devise. Sie müssen die Etappe schneller als alle Gegner oder in einer vorgegebenen Zeit absolvieren.

Drag


Die Beschleunigungs-Challenge verlangt präzises Timing beim Schalten und schnelle Reaktionen. Die Lenkung beschränkt sich auf Spurwechsel.

Drift



In Driftwettbewerben kommt es auf die richtige Technik an – mit geschicktem Gas- und Handbremseneinsatz manövrieren Sie das Auto durch eigens angelegte Arenen.

Die Armaturen

Die eingeblendeten Armaturen sind übersichtlich angeordnet, so dass alle Daten mit einem Blick erkennbar sind.



Informationen zur Zahl der verbleibenden Runden, dem aktuellen Umlauf und der besten Zeit

Die 3D-Streckenkarte, auf der die meisten Abkürzungen und Alternativwege verzeichnet sind

Der Tacho gibt Auskunft über den Aufladegrad des Turbos sowie die Drehzahl und die Geschwindigkeit.

Das grüne Balkendiagramm zeigt die verbleibende Menge des N2O-Boosts an.



TROPHÄE Als Belohnung für besondere Leistungen wird Ihr Auto auf dem Cover diverser Tuningmagazine abgebildet.

Pursuit 2 größeren Modusvielfalt macht sich auch über einen längeren Spielzeitraum keine Eintönigkeit breit. Ebenfalls sehr schön: Der Schwierigkeitsgrad darf vor jedem Rennen neu gewählt werden und beeinflusst die Höhe des möglichen Gewinns – ein Turnier bringt über drei Rennen auf „Leicht" gerade mal 3.750, auf „Mittel" 5.000 und auf „Schwer" stattliche 6.250 Dollar.

Haben Sie Stil?

Um an extravagantes Tuning-Zubehör zu kommen, braucht es außer einem prall gefüllten Bankkonto so genannte Stilpunkte, die Sie für jede ausgefallene oder riskante Aktion während eines Rennens (egal welcher Modus) erhalten. Für knappe Ausweichmanöver im Gegenverkehr gibt es 100 Zähler, genau wie beim sauberen Durchfahren einer Abkürzung; außerdem werden Sprünge und Slides je nach Länge bewertet. Besonders lukrativ sind Kombos: Falls Sie es zum Beispiel schaffen, drei entgegenkommende Autos nacheinander dicht zu passieren, ergattern Sie für das erste 100, für das zweite 200 und für das dritte 300 Punkte. Das dadurch freigeschaltete Material ist in zwei Klassen geteilt: Mit optischen Erweiterungen wie Sportfelgen, Seitenschwellern, Auspuffrohren oder Spoilern erhöhen Sie das Ansehen Ihres Vehikels um bis zu fünf Stufen. Je höher dieser Wert, desto ergiebiger die Stil-Ausbeute: Nach den Events werden Stilpunkte mit Ihrer Reputation multipliziert. Performance-Upgrades wirken sich dagegen direkt auf die Fahrbarkeit des Boliden aus. Reifen, Motor, Getriebe und so weiter lassen sich in vier Stufen ausbauen und verbessern Handling, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Schade: Es gibt nur einen Satz Erweiterungen für sämtliche Autos. Beispielsweise können Sie die Frontschürze „Snyper" sowohl beim Golf GTI als auch beim Nissan 240SX anmontieren. Außerdem steht zwar Zubehör verschiedener Hersteller zur Auswahl, das sich aber weder im Preis noch in der Leistung voneinander unterscheidet.

Arcade über alles?

Im Vergleich mit dem direkten Konkurrenten **Midnight Club 2** ist **Need for Speed: Underground** etwas realistischer: Hier können Sie weder in der Luft lenken noch den Wagen durch reine Gewichtsverlagerung auf zwei Reifen kippen. Dennoch ist klar: **Underground** ist eindeutig actionorientiert und genau wie seine Vorgänger kein Spiel für Fans akribischer Simulationen. Selbst mit deaktivierter Stabilitätskontrolle lassen sich die Gefährte problemlos beherrschen. Außerdem unterscheiden sich die verschiedenen Modelle kaum merklich voneinander – daher ist es im Grunde egal, für welches Mobil Sie sich entscheiden. In dieser Hinsicht ist **Midnight Club** mit seiner Vielzahl spürbar unterschiedlicher Karossen überlegen. **Need for Speed** punktet hingegen beim eigentlichen Renngefühl: Obwohl auf den Straßen besonders in

Vom Katalog-Modell zum Tuning-Monster

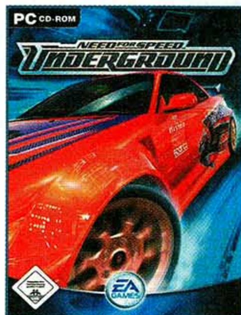


Die völlig unspektakulären Autos, die zu Beginn der Karriere zur Verfügung stehen, ...

... werden im Spielverlauf durch Spoiler, Schweller und ähnlichem Tuningzubehör ...

... zu echten Renn-Ungeheuern. Um auch die entsprechende Leistung zu bringen, dürfen Sie auch Aufhängung, Motor, Turbolader und so weiter aufmotzen.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 111 Rennen
- 20 Originalautos
- Lizenziertes Zubehör
- Bombastisches Geschwindigkeitsgefühl
- Karriere-Modus mit Autotuning
- Sechs verschiedene Rennmodi
- Bis zu vier Spieler online

Zahlen & Fakten

Genre:	Rennspiel
Vergleichbare Spiele:	Midnight Club 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2
Entwickler:	EA Black Box
Vom gleichen Entwickler:	Need-for-Speed-Serie, NHL 2004
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.needforspeed.com
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.electronicarts.de
Beste Fansite:	www.nfs2000.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne
Termin:	28. November 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Anleitung
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	NfS: Hot Pursuit 2	Midnight Club 2	NfS: Underground
GRAFIK	**83**	**68**	**87**
Detailreichtum Spielwelt	80	70	89
Detailreichtum Objekte	85	69	87
Vielfalt der Spielwelt	77	81	80
Animation der Objekte	77	73	78
Effekte	70	70	90
SOUND	**86**	**79**	**86**
Musik	87	82	87
Soundeffekte	84	75	85
Stimmen/Kommentar	80	79	81
STEUERUNG	**82**	**88**	**85**
Bedienungskomfort/Navigation	82	88	83
Präzision der Steuerung	82	85	83
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	86	80
ATMOSPHÄRE	**74**	**82**	**85**
Spannung/Überraschungen	70	76	78
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	77	52	72
Story/Dialoge/Kommentare	55	70	73
Inszenierung	75	75	85
SPIELDESIGN	**71**	**83**	**86**
Komplexität/Spieltiefe	50	71	75
Einsteigerfreundlichkeit	80	78	87
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	60	60	78
Verhalten der Computerfiguren	78	81	82
Innovation	5	84	84
MEHRSPIELERMODUS	**65**	**85**	**79**
Abwechslung der Spielmodi	50	82	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	80	79
Einstellungsmöglichkeiten	60	82	66
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 07/03	PCG 01/04
WERTUNG:	**82**	**83**	**86**

Pro & Contra

Grafik
- + Berauschendes Geschwindigkeitsgefühl
- + Hervorragende Licht- und Spiegeleffekte
- − Durchschnittliche Streckenrandtexturen

Sound
- + Vielfältige Hintergrundmusik
- − Teilweise dünne Motorensounds

Steuerung
- + Mit Gamepad oder Tastatur sehr präzise
- + Einfach zu erlernen
- − Etwas ungenau mit Lenkrad
- − Menü-Auflösung bei unveränderlichen 800x600

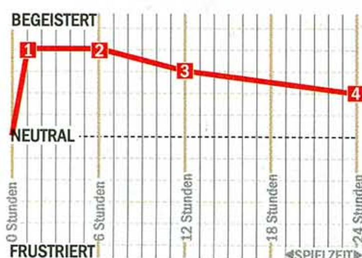
Atmosphäre
- + Zwischensequenzen vor besonderen Rennen
- + Autotuning möglich ...
- − aber noch ausbaufähig

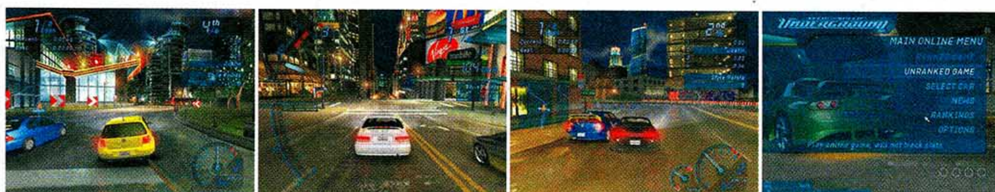
Spieldesign
- + Sechs abwechslungsreiche Rennmodi
- + Motivierender Karriere-Modus
- − Strecken wiederholen sich zu häufig

Mehrspielermodus
- + Kurzweilige Modi
- − Kein Netzwerk-Modus
- − Maximal vier Spieler

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die überragende Grafik und der Karriere-Modus begeistern Rennspieler von Anfang an.

2 Dank gewonnener Tuning-Teile hat sich das Auto ansehnlich entwickelt. Spannende Rennmodi!

3 An der Grafik kann man sich nicht satt sehen, aber die Streckenabschnitte wiederholen sich zu häufig.

4 Nur vier Spieler und nicht im Netzwerk: Underground bietet gegenüber Midnight Club 2 zu wenig.

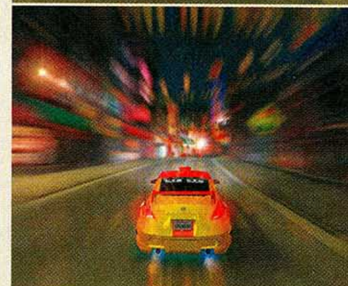
Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal

MINIMALE DETAILS



MAXIMALE DETAILS



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MITTLERE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

MAXIMALE DETAILS (MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000)

Die CPU wird bei **Need for Speed: Underground** vor allem durch die aufwendigen Spiegelungen auf dem regennassen Asphalt und der Karosserie belastet. Wenn Sie die Einstellungen „Road Reflection Detail" und „Car Reflection Update Rate" heruntersetzen, können Sie bereits mit einem 1.600 MHz starken Prozessor spielen. Für eine flüssige Darstellung bei der höchsten Detailstufe benötigen Sie eine CPU mit 2.100 MHz. Auf der niedrigsten Detailstufe sieht **Underground** zwar vergleichsweise unspektakulär aus, ist dafür aber schon mit 1.000 MHz spielbar.

GRAFIKKARTE

	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal

KLASSE 1: Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500

KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3: Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra

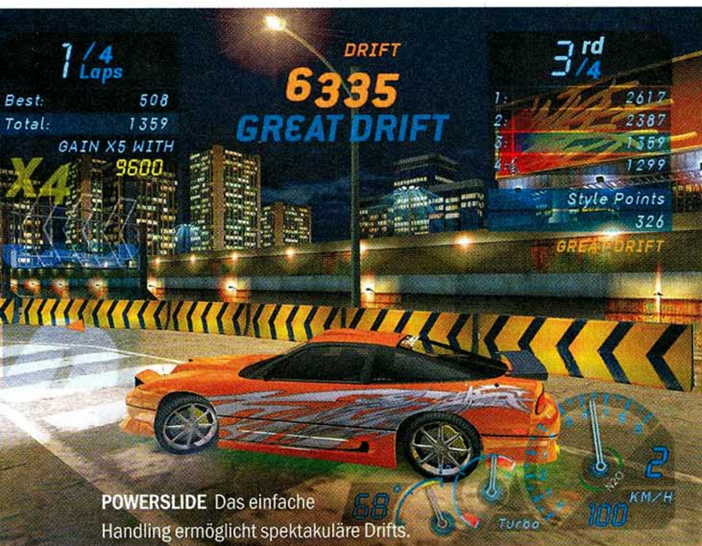
KLASSE 4: Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Um **Need for Speed: Underground** in 1.024x768 spielen zu können, reicht eine Geforce4 Ti-4200 aus. Grafikkarten wie die Geforce3 Ti-200 oder die Geforce FX 5200 Ultra sind vor allem für die aufwendigen Lichtverzerrungen zu schwach – ohne diese Features läuft **Underground** auch mit diesen Beschleunigern in 1.024x768 tadellos. DX7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX) können die Bewegungsunschärfe, das verzerrte Licht bei hohen Geschwindigkeiten und die jubelnde Menge nicht darstellen. Kantenglättung und anisotrope Filterung ließen sich in unserer Testversion nicht aktivieren.

RAM

128 MB	Unzumutbar
256 MB	Optimal
512 MB	Optimal
1.024 MB	Optimal

NfS: Underground gibt sich mit wenig Hauptspeicher zufrieden. Bereits mit 256 MByte ist ein flüssiger Spielablauf ohne Nachladepausen möglich.



POWERSLIDE Das einfache Handling ermöglicht spektakuläre Drifts.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Herrlich prollig und unwiderstehlich anzuschauen: Wer hat den dicksten Schweller? Wer das größte Rohr? Wer den fettesten Spoiler?

Schade, dass die Multiplayer-Option so dünn ausgefallen ist: Kein Netzwerk-Spiel, Match-Making nur umständlich via EA.com. Was noch mehr wurmt: Es gibt keine Replay-Funktion. Mir völlig unverständlich, dass ich meine krassen Nitro-Drifts und irrsinnigen Überholmanöver nicht in der Wiederholung ansehen darf. Zumal Electronic Arts Straßenraserei wirklich so unverschämt genial aussieht. Mehr zu motzen aber gibt es nicht, denn: Noch nie hing ich so an der Tacho-Nadel wie in **Underground**. Fantastisch das Geschwindigkeitsgefühl, verdammt cool die Nachtrennen, wahnwitzig die Autoteile. Dagegen wirken so manche D&W-Angebote wie Laubsäge-Bausätze. Ich muss weiterfahren ...

den anfänglichen Rennen viel weniger los ist, ist ein Höchstmaß an Konzentration gefragt. Neben dem gegen Ende merklich anziehenden Schwierigkeitsgrad ist der Hauptgrund das buchstäblich in den Sitz pressende Geschwindigkeitsgefühl. Wenn man mit weit über 200 km/h durch die ungemein detaillierte Umgebung rauscht, wird das Auge geradezu mit Reizen überflutet – links ein architektonisch eindrucksvoller Bürokomplex, rechts aufwendige Neonwerbung und über die einspurige Straße sind Lichterketten gespannt. Eine starke Bewegungsunschärfe (optional deaktivierbar) und die bei hoher Geschwindigkeit leicht zitternde Kamera verstärken diesen Eindruck. Dazu kommen auch die völlig übertriebenen, aber optisch imponierenden Spiegeleffekte: Selbst auf dem verschmutzten Betonboden eines trockengelegten Kanals reflektieren Brücken, Autos und beleuchtete Gebäude, als wäre es ein frisch gewienerter Marmorbelag. Das erschwert zwar anfangs die Orientierung, ist aber ein aus Entwicklersicht notwendiger Schritt: Ohne Reflexionen sähen die Straßentexturen ziemlich unspektakulär aus. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
NfS: Underground

ENTWICKLER EA Black Box
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 28. November
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Internet: 4 · Netzwerk: - · 1 Sp./Packung

86

TESTCENTER (Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal)

Prozessor in Megahertz: 800 · 1500 · 2100

Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Geschwindigkeitsgefühl umwerfend
- \+ Eingängige Steuerung mit Gamepad
- \+ Karriere-Modus mit Tuningbereich
- − Netzwerk-Option fehlt
- − Keine frei befahrbaren Städte

GRAFIK	87%
SOUND	86%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MIDNIGHT CLUB 2** oder **NFS: HOT PURSUIT 2** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Die Tuningoption motiviert: Man möchte immer neue Erweiterungen freischalten.

Alles hat seinen Preis: Frei befahrbare Städte wie in **Midnight Club 2** sind mit dieser Bombastgrafik zurzeit nicht umsetzbar, daher beschränken sich die Entwickler auf abgeschlossene Rundkurse oder Etappen mit vorgegebenen Abkürzungen. Leider wiederholen sich die Abschnitte zu häufig oder es werden geringfügig abgeänderte Varianten gefahren (zum Beispiel eine Strecke rückwärts). Außerdem sind nie mehr als vier Rennteilnehmer auf der Piste. Dass die 111 Wettbewerbe umfassende Karriere dennoch nicht langweilig wird, ist den verschiedenen Modi zu verdanken, die den Spieler regelmäßig vor neue Herausforderungen stellen. Zudem motiviert die Tuningoption: Durch die individuellen Veränderungsmöglichkeiten entwickelt man geradezu eine Beziehung zu seinem Auto und möchte unbedingt immer neue Erweiterungen freischalten. Dank besserer Technik und der umfangreicheren Karriere entscheidet **Need for Speed** das Einzelspieler-Duell gegen **Midnight Club 2** knapp für sich.



NBA Live 2004



SCHÖNEN DUNK Korbleger und Dunks werden jetzt über eine eigene Taste ausgeführt.



OFF THE BALL Anders als in FIFA 2004 können Sie den gewünschten Spieler ohne Ball direkt auswählen.

Nach dem rasanten NBA Live 2003 schaltet EA Sports einen Gang zurück: **Das Spiel soll taktischer werden.**

Dass Basketball ein Teamsport ist, kam bei der letzten Auflage zu wenig rüber: Das Geschehen wurde von Einzelaktionen und Kabinettstückchen mithilfe der neu eingeführten Freestyle-Steuerung dominiert. In **NBA Live 2004** ist das anders: Die Verteidiger lassen sich weniger leicht ausspielen, sondern verstehen es geschickt, Ihren Angreifern die Kugel aus der Hand zu spitzeln, Pässe abzufangen oder Rebounds zu fangen. Dank der überarbeiteten Steuerung können Sie dem allerdings einiges entgegensetzen. Das „Off the Ball"-Feature erlaubt – ähnlich wie in **FIFA 2004** – einen der vier nicht ballführenden Spieler per Tastendruck auszuwählen („Off the Ball"-Taste + Wurf, Dunk, Power Dribbling oder Pass) – so sind schnelle und präzise Spielzüge leichter umsetzbar. Zudem sind jetzt Wurf und Dunk auf verschiedene Tasten gelegt, so dass der Spieler mehr Kontrolle im Spiel unter dem Korb hat. Dadurch sind beispielsweise kraftvolle Slam Dunks auch aus dem Stand möglich – früher musste man sich auf den Korb zubewegen. Für zusätzliche Langzeitmotivation sorgt der ebenfalls neue Dynasty-Modus: Als Teamchef trainieren und lenken Sie Ihre Mannschaft, draften Rookies oder wickeln Transfers ab. Erfolge werden mit Dynasty-Punkten belohnt, die Sie für Einzel- oder Mannschaftstraining, neue Ausrüstung (etwa Krafträume) und Boni, zum Beispiel zwei zusätzliche Reboundfähigkeitenpunkte im nächsten Spiel, benötigen. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
NBA Live 2004

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 2, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

90

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 900 – 1200 – 1600

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Mehr Kontrolle unter dem Korb
- + Anpassbare Spielmechanik
- + Dynasty-Modus
- + Zusätzliche taktische Tiefe
- − Unglaubwürdig viele Dunks

GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NHL HOCKEY 2004** oder **NBA LIVE 2003** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



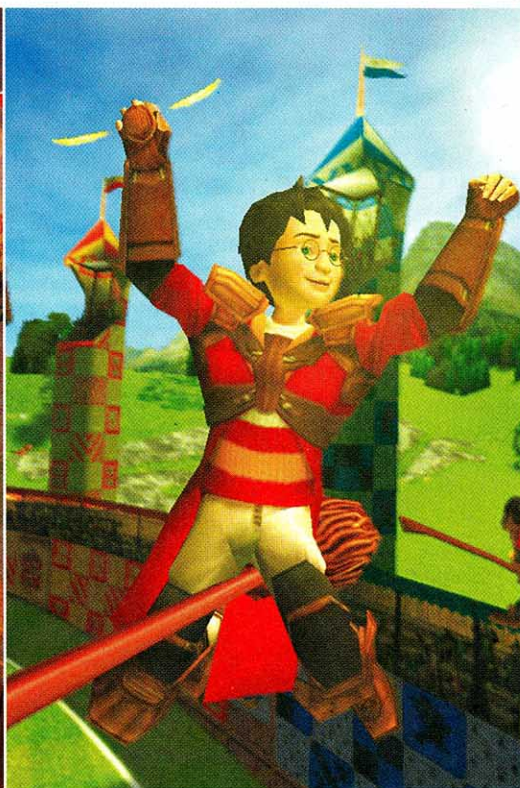
Aufgrund gut blockender Abwehrspieler häufen sich Dunks und Korbleger.

Obwohl mir Bildschirm-Eishockey und -Fußball mehr liegen als Basketball, ist **NBA Live** für mich auch in diesem Jahr das beste EA-Sports-Spiel. Beispielsweise ist das „Off the Ball"-System leichter zu handhaben als in **FIFA**, weil man den gewünschten Spieler direkt auswählen kann und sich nicht erst durchschalten muss. Sehr komfortabel sind auch die Einstellungsmöglichkeiten der Spielmechanik gelungen. Über Schieberegler lässt sich von der Spielgeschwindigkeit bis zur Häufigkeit von Steals jeder Aspekt einstellen. Raum für Kritik bleibt trotzdem. So mangelt es an der Vielfalt beim Abschluss: Da die Verteidiger seltener Würfe zulassen, spielt man sich fast immer bis kurz vor den Korb, um den Ball mit einem sicheren Dunk oder Korbleger zu versenken.

Harry Potter: Quidditch WM



HEKTISCH Nach einem Torschuss stürzen sich zwei Jäger und der Hüter des US-Teams auf den Quaffel.



TRIUMPH Das Tutorial findet auf dem originalen Hogwarts-Court statt.

Das durfte nicht mal Harry: **Im neuesten Potter-Spiel nehmen Sie an der Quidditch-Weltmeisterschaft teil!**

Fußball, Eishockey oder Basketball sind längst überholt – das weiß jeder Harry-Potter-Fan. Zauberer, die etwas auf sich halten, spielen Quidditch. Die Regeln sind auch für Muggel (= Nichtmagier) schnell erklärt. Jedes Team hat sieben besenberittene Spieler: Die drei Jäger versuchen den großen, schweren Quaffel (eine Art Ball) am Hüter vorbei in die drei gegnerischen Tore zu werfen – ein Tor gibt zehn Punkte. Dabei halten zwei Treiber die wild attackierenden Klatscher (Kugeln) fern. Gespielt wird, bis der Sucher den walnussgroßen, geflügelten Goldenen Schnatz gefangen hat. Das Spiel beginnt mit einem Tutorial, bei dem Sie eines der vier Hogwarts-Teams zum Hauspokalsieg führen sollen. In sechs Trainingseinheiten üben Sie grundlegende Manöver wie Passen, Ausweichen und Spezialbewegungen. Nachdem Sie sich durchgesetzt haben, dürfen Sie an der eigentlichen Weltmeisterschaft mit den Nationalteams von England, Frankreich, Deutschland, Bulgarien (inklusive Potter-Herausforderer aus Buch 4, Viktor Krum) und anderen teilnehmen – gespielt wird im K.-o.-System. Vor allem die internationalen Stadien – etwa eine japanische Tempelanlage – sind abwechslungsreich. Leider ist die Kontrolle eingeschränkt: Sie haben nur Einfluss auf die Flugrichtung, die Höhe wird weitestgehend automatisch bestimmt – glaubhaftes „Ich bin auf dem Besen"-Gefühl kommt nie auf.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Die schwachen Computer-Gegner machen Ergebnisse wie 300:20 zum Normalfall.

Außer Besen nichts gewesen: Nach den viel zu anspruchslosen Umsetzungen von **Der Stein der Weisen** und **Die Kammer des Schreckens** ist auch **Quidditch Weltmeisterschaft** zu einfach. Gegnerangriffe können schon im Keim erstickt werden, weil das Abnehmen des Quaffels per Knopfdruck fast immer klappt und die computergesteuerten Jäger kaum ausweichen. Bis zur Schlusssekunde spannende Partien oder rasante Duelle im Kampf um den Schnatz dürfen Sie also nicht erwarten, normal sind eher Ergebnisse wie 300:20, bevor die Sucher überhaupt aktiv werden. Mir sind auch die Interaktionsmöglichkeiten zu eingeschränkt: Beispielsweise werden Volleyschüsse oder spektakuläre Ballabnahmen durch gleichzeitigen Druck auf Klatscher- und Schusstaste ausgeführt, eine gezielte Aktion kann man nicht wählen.

TESTURTEIL
Harry Potter: Quidditch WM

ENTWICKLER EA Games
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2
Internet: -
Netzwerk: -
2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 750 900 1300
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

59

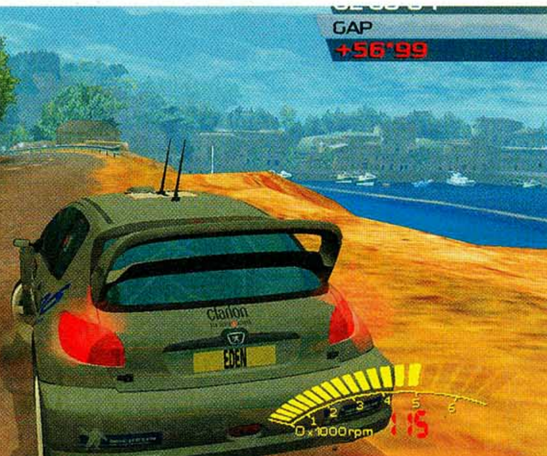
PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Arenen
+ Eingängige Steuerung
- Schwache Computer-Gegner
- Unglaubwürdiges Fluggefühl
- Kein Netzwerk-Modus

GRAFIK	78%
SOUND	70%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	65%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA FOOTBALL 2004** oder **NHL HOCKEY 2004** mochten.



V-Rally 3



GENERATIONENTREFFEN Während die Bodentexturen aus der Frühzeit der PC-Geschichte kommen, brillieren die Wagen mit zeitgemäßem Detailreichtum.

Das Ziel der meisten Rennspiele: der goldene Mittelweg zwischen Actionspiel und Simulation. **Auch V-Rally 3 driftet daran vorbei.**

Mit sechs Rallye-Serien, 20 Fahrzeugen der 1.6- und 2.0-Literklasse, einem Karriere-Modus sowie einer glorreichen Vergangenheit als erfolgreiches PlayStation-Spiel ist **V-Rally** bestens gerüstet, dem darbenden Rallye-Fan neues Futter zu liefern. Tatsächlich schafft es **V-Rally**, dem Spieler das Gefühl zu geben, Teil eines Teams zu sein: Je bessere Ergebnisse man einfährt, desto schneller arbeiten die Mechaniker und die Konzernleitung reagiert mit Dankes-Mails. Auf der Strecke zeigt das Spiel jedoch eine andere Seite. Mit Ausnahme des verschneiten Schweden sehen alle Länder gleich und noch dazu fade aus, die Fahrzeuge fahren wie in einem Action-Racer, lenken sich aber so sensibel wie in einer Profi-Simulation und die im Laufe einer Etappe entstehenden Schäden haben keinen Zusammenhang mit dem verursachenden Unfall. Zudem verdecken die eingeblendeten Instrumente oftmals wichtige Teile der Strecke, so dass trotz der sehr präzisen Beifahreranweisungen Abflüge fast unvermeidlich sind. Hat man sich allerdings erst einmal an die direkte Lenkung gewöhnt, wird **V-Rally 3** zum viel zu einfachen Kinderspiel mit nicht einstellbarem Schwierigkeitsgrad – und dennoch vorhandenem Suchtfaktor. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
V-Rally 3

ENTWICKLER Eden Games
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Schöne Blend- und Nebeleffekte
+ Angenehmes Fahrmodell
– Gefühllose Steuerung
– Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
– Langweilige Grafik

GRAFIK	61%
SOUND	70%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	68%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DTM RACE DRIVER** oder **COLIN MCRAE RALLY 3** mochten.

Outlaw Golf



VERALTET Weder Spielermodelle noch Zuschauer können mit Tiger Woods 2004 oder Links LS 2003 mithalten.

AUTOBAHN Die drei enthaltenen Plätze sind alles andere als gewöhnlich.

Nur Senioren golfen? **Dann wird Outlaw Golf Ihr Weltbild erschüttern.**

Abgesehen davon, dass es auch hier kleine weiße Bälle und Schläger gibt, hat **Outlaw Golf** nämlich nicht viel mit anderen Vertretern des grünen Sports gemein – das wird bereits bei der Charakterauswahl klar. Neben dem hünenhaften Schläger Killer Miller und Möchtegern-Rapper Ice Trey stehen noch acht weitere ausgeflippte Fantasiespieler zur Verfügung. 30 Herausforderungen auf den drei ausgefallenen Plätzen (um eine Autobahn, eine Campinganlage und in der Wüste) gilt es zu bestehen. Die Bandbreite der Aufgaben reicht vom 18-Loch-Standardwettbewerb bis zu Skin-Turnieren. Das kurzweilige, weil frische und witzige Golfspiel leidet unglücklicherweise unter der hingeschluderten Umsetzung. So wurde das Echtzeit-Schwungsystem durch ein Swing-Meter ersetzt. Statt den Ball also gefühlvoll ins Loch zu tippen oder über den Fairway zu schmettern, werden Schusskraft und -genauigkeit nun mit zwei Mausklicks justiert. Dass die Grafik nicht an **Tiger Woods** heranreicht, stört kaum – dafür lockern Schlägereien und der freche Kommentator („Willkommen in Slice-Hausen") das Spielgeschehen auf.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Outlaw Golf

ENTWICKLER Simon & Schuster
ANBIETER TDK
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: -, Internet: -, 4 Sp./Packung

57

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 750 – 950 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ausgefallene Charaktere
+ Umfangreicher Trainingsmodus
– Kein Schwung-Modus
– Unzeitgemäße Grafik
– Nur drei Kurse

GRAFIK	60%
SOUND	79%
STEUERUNG	59%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TIGER WOODS 2004** oder **LINKS LS 2003** mochten.


DEMO AUF DVD


VIDEO AUF DVD

Ford Racing 2



KULTOBJEKT Der '68er Mustang GT gehört zu den berühmtesten Fordmodellen.

Einmal wie Steve McQueen im klassischen Mustang GT durch die Stadt brausen – Ford Racing 2 macht's möglich.

Ob '68er Mustang – GT oder das '49er Coupé – in **Ford Racing 2** sind fast alle Kultautos der amerikanischen Traditionsmarke enthalten. Aber um in den Genuss aller 34 enthaltenen Modelle zu kommen, müssen Herausforderungen im Einzelspielermodus gemeistert werden. Es gibt 16 Kurse und acht verschiedene Aufgabentypen, die sich allerdings größtenteils ähneln: Bei Sekundenjagd und Zeitfahren gilt es, Zeitpunkte einzusammeln. In den anderen Modi reicht es sogar, einer Linie beziehungsweise einem Auto zu folgen (Verfolger, Ideallinie, Fahrkönnen) oder als Erster anzukommen (Standardrennen, Duell, K. o.). Die Autos der sieben Klassen – etwa Legenden auf Rädern, Offroad und Stock Car – unterscheiden sich hingegen tatsächlich voneinander: Ein Oldtimer liegt unsicherer auf der Straße als ein brandneuer Sportwagen, während es Jeeps aufgrund ihrer Masse etwas an Agilität fehlt. Von einer Simulation ist **Ford Racing** dennoch so weit entfernt wie das Marsupilami vom Fliegen: Fahrgefühl und Optik erinnern deutlich an **Need for Speed: Porsche**. Zum großen Vorbild fehlt aber neben einem Karriere-Modus vor allem eins: das Geschwindigkeitsgefühl – selbst 200 km/h fühlen sich hier wie eine Sonntagsfahrt mit 30 an. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Ford Racing 2

ENTWICKLER Razorworks
ANBIETER Acclaim
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 · Netzwerk: - · Internet: - · 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 · 1000 · 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Umfangreicher Einzelspieler-Part
+ Autos unterscheiden sich spürbar
- Geschwindigkeit unglaubhaft
- Kein Karriere-Modus
- Mehrspieler nur mit Splitscreen

GRAFIK	68%
SOUND	70%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	40%

64

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEED FOR SPEED: PORSCHE** oder **WORLD RACING** mochten.

Hot Wheels World Race


FARBENFROH Autos sind Hot-Wheels-typisch quietschbunt und erinnern nur entfernt an reale Wagen.

In **World Race** dreht sich alles um eine Zahl: 35. Anlässlich des 35. Geburtstages der Hot Wheels hat Mattel 35 neue Flitzer veröffentlicht, die sich auf riesigen Vulkan-, Stadt-, Dschungel-, Meer- und Wüstenstrecken erbitterte Wettrennen liefern. Ihr Ziel: das ultimative Rennen auf dem Highway 35. Die PC-Umsetzung der Spielzeugvorlage ist leider unterdurchschnittlich. Im Vergleich zum direkten Vorgänger **Velocity X** fehlt ein Adventure- oder Karriere-Modus, der für längere Zeit an den Bildschirm fesselt, außerdem wirkt die Steuerung der gewohnt knallbunten Boliden etwas träge. Einziger Pluspunkt ist das irre Geschwindigkeitsgefühl. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Hot Wheels World Race

ENTWICKLER Hot Wheels
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Englisch

GRAFIK	40%
SOUND	42%
STEUERUNG	43%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	42%
MEHRSPIELER	41%

44

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOT WHEELS: VELOCITY X** oder **LEGO DROME RACERS** mochten.



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

POSTER

Surft vorbei! Über 10.000 Artikel in unserem Online-Shop:

www.closeup.de



G-795.380 / € 7,69
KILL BILL *68x101cm*



G-785.176 / € 7,69
FREDDY VS. JASON *68x101cm*



G-787.720 / € 7,69
LAST SAMURAI *68x101cm*



G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL *61x87cm*



G-720.040 / € 6,69
LIGHTNING & TREE *61x91cm*



G-791.630 / € 9,99
LEGOLAS MIT BOGEN
Langbahnposter *53x158cm*



Langbahnposter

G-268.636 / € 17,90
MICHAEL JORDAN Langbahnposter, *182,5x58cm*



G-709.050 / € 6,69 / *64x90cm*
R-709.050 / € 9,99 / *140x100cm*
DRAGON BATTLE

MATRIX - REVOLUTIONS POSTER / *68,5x98cm / je € 7,69*



G-783.291 / € 7,69
AGENT SMITH (BLITZ)



G-783.292 / € 7,69
NEO



G-783.294 / € 7,69
MORPHEUS UND TRINITY

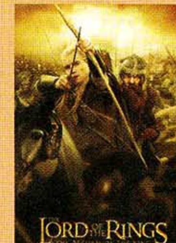


G-783.298 / € 7,69
INTERNATIONAL NEO UND TRINITY

DER HERR DER RINGE



Z-797.610 / € 49,90 / *65x95cm*
'GOLLUM' / 'SMEAGOL'
Exclusives Lentikular-/Wechselbild in limitierter Auflage
Hochwertiger Spezialdruck mit absolut verblüffendem Effekt in Lentikulartechnik. Je nach Betrachtungswinkel verwandelt sich Gollum in Smeagol und wieder zurück.



G-778.303 / € 7,69
THE RETURN OF THE KING
Größe: 68x98cm



G-791.600 / € 7,69
LEGOLAS *64x90cm*



Z-771.500 / € 39,90 **MATRIX - RELOADED: NEO**
Brille aus der Metal Collection mit Matrix-Softcase.
100% UV-A und UV-B Schutz. Aus dezentralisiertem Acryl (verbessert die Lichtbrechung in den Gläsern, vermindert Verzerrungen), Rostfreier Stahlrahmen. Trademark-Vermerk und 'Warner Bros' auf den Brillenbügel graviert.

Sonnenbrille Nasenzwicker ohne Bügel, mit Etui (Hardcase). *Bei dieser Brille handelt es sich um kein von einem Rechteinhaber bzw. Lizenzgeber lizenziertes Produkt.*

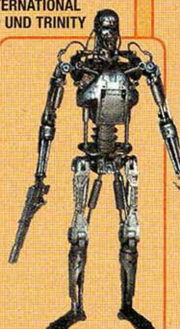


Z-780.800 / € 49,90 **BRILLE DES CAPTAINS**

Brandneu und fast noch geheim!
Direkt von MacFarlane's Entwurfstischen. Bei Druckschluss lag uns die endgültige Ansicht der Figur noch nicht vor. Trotzdem könnt ihr bei Close Up mal wieder die Ersten sein!



H-796.010 / € 19,90
NEO FIGHTING
Figurengröße: 16cm



H-748.410 / € 19,90
ENDOSKELETON
Größe: 16cm



G-753.074 / € 19,95
Aluminium-Relief-Druck. Größe: 80x60cm. Die spezielle Drucktechnik unter Verwendung besonderer Farben erzeugt einen schimmernden, fast dreidimensionalen Eindruck. ***Ein Muss für alle Fans!***



G-791.560 / € 7,69
THE RETURN OF THE KING
64x90cm

Z-736.280
€ 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55 mit Halskette, innen und außen graviert! Mit wunderschöner Box!

Auf **www.closeup.de** gibt's den einen Ring auch in Sterlingsilber, Edelstahl und 8karätigem Gold!



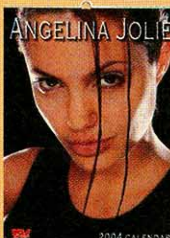
Z-769.470 / € 19,90
GREMLINS: GIZMO
Plüschfigur Größe: *28x17cm*



H-766.290 / € 11,90
GREMLINS: STRIPE
Wackelfigur aus Kunstharz
Größe: ca. 19cm

L-775.610 / € 11,95
LORD OF THE RINGS
Offizieller Kalender 2004
30,5x30,5 cm

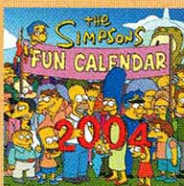
KALENDER 2004 *Format: 30x42cm bzw. 30x30cm*



L-775.130 / € 9,99
ANGELINA JOLIE



L-775.450 / € 9,99
RAP GODS



L-775.790 / € 11,95
THE SIMPSONS



L-780.740 / € 11,95
TERMINATOR 3

BLECHSCHILDER *mit Befestigungslöchern*



B-733.870 / € 8,29
ZICKENZONE
17x22cm



B-725.180 / € 8,29
VORSICHT! BLANKLIEGENDE NERVEN! *17x22cm*



B-516.170 / € 15,90
WARNING AREA 51
30x40cm

Clarisso 3D-Schlüsselanhänger

Durch modernste Lasertechnologie entstehen in handpoliertem reinstem optischen Glas aus mehreren tausend Bildpunkten kunstvolle 3D-Objekte von unvergänglicher Schönheit! Maße: 2x3x1,5cm



A-745.012 / € 12,90
'LEGOLAS'



A-745.018 / € 12,90
'RING'

Close Up

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

Backprint

T-778.132 (XXL) / € 17,90
T-778.130 (XL) / € 17,90
T-778.131 (L) / € 17,90
KROMBACHER: SAUFEN FÜR DEN REGENWALD

Wenn Sie mich rennen sehen, bleiben Sie dicht hinter mir!

Backprint

T-759.500 (XL) / € 12,90
T-759.501 (L) / € 12,90
BOMBENSPEZIALIST

Backprint

T-798.380 (XL) / € 16,90
T-798.381 (L) / € 16,90
KILL BILL

T-767.180 (XL) / € 15,90
T-767.181 (L) / € 15,90
ICH BEKÄMPFTE DRACHEN MIT MEINEN BLOSSEN HÄNDEN...

T-794.520 (XL) / € 17,90
T-794.521 (L) / € 17,90
T-794.524 (M) / € 17,90
MICHELIN: BIBENDUM

T-782.470 (XL) / € 29,90
T-782.471 (L) / € 29,90
GERMAN SOCCER

SHIRTS *100% Baumwolle*

T-772.230 (XL) / € 14,90
T-772.231 (L) / € 14,90
'KILLER-SPIEL'-SPIELER

T-785.150 (XL) / € 15,90
T-785.151 (L) / € 15,90
CHOOSE YOUR WEAPON

T-785.140 (XL) / € 15,90
T-785.141 (L) / € 15,90
NEVER TRUST A SMILING GAMEMASTER

T-783.100 (XL) / € 14,90
T-783.101 (L) / € 14,90
I SEE FRAGGED PEOPLE

T-795.400 (XL) / € 14,90
T-795.401 (L) / € 14,90
VORSICHT ICH KANN TELETENNIS

Backprint

T-753.330 (XL) / € 14,90
T-753.331 (L) / € 14,90
C-STRIKE 'BENDER': TARGET

Kriegs-Tourdaten der USA

G-792.590 / € 6,69
US WORLD DOMINATION TOUR
Poster *68,5x101,5cm*

T-774.270 (XL) / € 15,90
T-774.271 (L) / € 15,90
T-774.274 (M) / € 15,90
US WORLD DOMINATION TOUR
T-shirt

Z-796.140 / € 4,99
US WORLD DOMINATION TOUR Tasse

T-796.200 (XL) / € 29,90
T-796.201 (L) / € 29,90
US WORLD DOMINATION TOUR
Kaputzensweatshirt

DOPE

Z-734.470 / € 8,90
LEGALISE NOW
Aschenbecher aus Polyresin
Höhe: 12cm

Z-770.530 / € 4,99
GELDBÖRSE
mit Cannabisblatt, Material: Hanf, ca. *13x10cm*

Z-734.610 / € 4,90
DRUCK-ASCHEN-BECHER
mit Hanfblatt-Muster
Durchm.: 9cm

Z-758.030 / € 20,90
CANNABIS - STEHLEUCHTE
inkl. Leuchtmittel, 220V, 25 Watt, Größe: 35cm

hot x-mas stuff!

Z-793.940
€ 15,90
AUF-BLAS-WAND-SCHMUCK
Höhe 180cm! Für kleine Geschenke oder Grußkarten

Gleich mitbstellen!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

Z-758.080 / € 9,99
FLIEGENDER WEIHNACHTSMANN
Mit der beigefügten Halterung einfach an der Decke befestigen und der Schlitten fetzt im Kreis herum wie eine Rakete! 2 Batterien R6 AA erforderlich. Nicht enthalten!

FUNSTUFF

HAMSTERACTION!

Z-768.050 / € 17,90
KUNG-FU HAMSTER
In schwarz oder weiß. Drück' seine Pfote und der Hamster bewegt sich zur Musik von 'Kung Fu Fighting' und lässt seine Waffe wirbeln.
3 AAA Batterien (Micro) enthalten!
Größe ca. 17cm.

Batterien gleich mitbestellen!
Z-998.000
€ 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

Z-754.620 / € 16,99
RÜCKWÄRTSLAUFENDE UHR
Durchm.ca. 28cm,
1 Batterie R6 AA erforderlich

Z-783.760 / € 13,90
POLIZEISIRENENWECKER
Enthält Lämpchen und 2 Batterien. Digitalwecker mit Licht- und Soundsirene. Höhe: 12cm

Z-752.290
€ 2,99
PUPSSPRAY
Stinkt bestialisch - genau das Richtige für fiese Scherzkekse!

Z-795.140 / € 6,90
SCHOCK-KUGELSCHREIBER
Beim Drücken des Knopfes bekommt man einen elektrischen Schlag.
Mit Batterien.

Z-787.390 / € 13,90
SIX SHOOTER
Tequila-Roulette, 6 Gläser und eine Drehscheibe. 2 von den 6 Gläsern sind mit Wasser gefüllt, der Rest mit Tequila. Also streng dich an, dass du ab und zu Wasser abbekommst. Nicht spülmaschinenfest.

Z-783.960 / € 19,90
MINI-PLASMALAMPE
incl. Netzteil/Adapter. Mit Soundaktivierungsfunktion! Kommt entweder mit rotem, blauem oder weissen Sockel! Kultiger Klassiker handlicher Version, mit Soundaktivierungsfunktion: die Kugel kann auf Berührung, Sprache und Musik reagieren! Höhe 14cm

WOOOW!

Z-530.480
€ 15,90
STIMMEN-VERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen.
- *extralange Mikrofonschnur*
- *Alien-Stimme*
- *Eigene Stimmverzerrung*
- *Monster-Stimme*

Batterien gleich mitbestellen!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

SO BESTELLT IHR:

Mindestbestellwert € 13,–
- ***Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X48" angeben!***
- ***Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70 Österreich/Schweiz € 5,50***
- ***Bei Nachnahmesendungen (nur in der BRD) berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70***

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up, Zeppelinstraße 41, 73760 Ostfildern in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung. Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

Gleich GRATIS-KATALOG anfordern!

Bei uns kannst du rund um die Uhr bestellen!

Internet
www.closeup.de

Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450

Bestellfax
0711-450 45 50

Close Up

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- **92**

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **92**

NEUZUGANG

Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- **90**

C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **85**

Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- **87**

Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- **85**

Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- **88**

NEUZUGANG

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- **87**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfertrupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 20,- **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- **89**

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- **88**

Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- **86**

Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- **86**

Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 20,- **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **84**

Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- **82**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- **82**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- **79**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

NEUZUGANG
Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist Prince of Persia: Sands of Time auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **87**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch Chinatown schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 35,- | **86**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 45,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

NEUZUGANG
Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend sind dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in **PES3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Pro Evolution Soccer 3
Das **PES**-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten **FIFA**-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre **PES 3** sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NEUZUGANG
NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

NEUZUGANG
Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

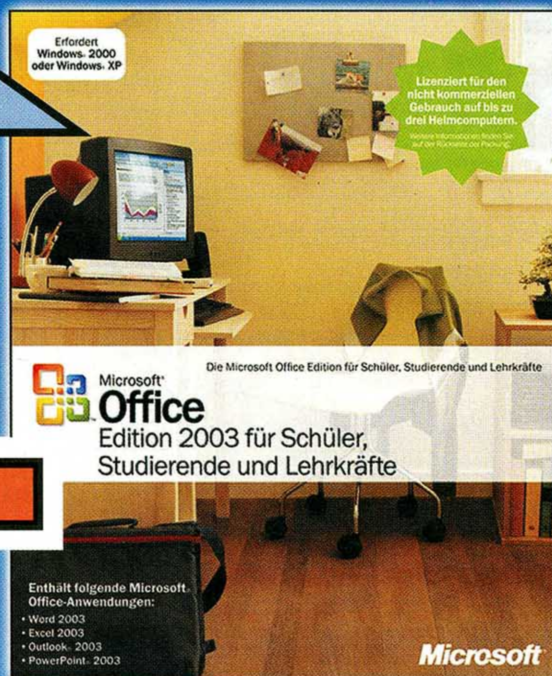
Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**



4X MICROSOFT! 4X GEIZPREIS!

Für Schüler, Studierende und Lehrkräfte



149,-

MICROSOFT OFFICE 2003 SSL
Für Schüler, Studierende und Lehrkräfte. Word, Excel, Powerpoint und Outlook.
Art. Nr.: 916 0015

Die 5 wichtigsten Gründe für ein Upgrade auf Office 2003.

E-MAIL-MANAGEMENT - EFFIZIENT WIE NIE
E-Mail voll im Griff mit den neuen Funktionen in Outlook.

HÖCHSTE SICHERHEIT UND ZUVERLÄSSIGKEIT
Schützen Sie sich effizient gegen unerwünschte E-Mails und Viren!

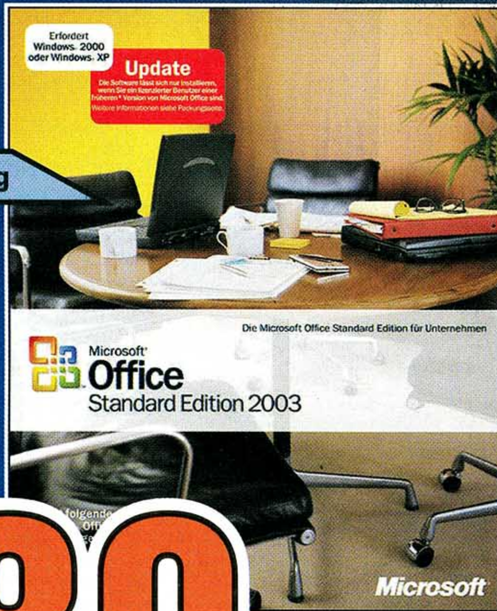
TEAMWORK GROß GESCHRIEBEN
Dokumente lassen sich problemlos zusammen mit Teamkollegen bearbeiten - auch dann, wenn Sie gerade nicht im Büro sind.

LEICHT ZU LERNEN UND ANZUWENDEN
Praktische Tools helfen beim Zeitsparen!

DATEI-KOMPATIBILITÄT
Nutzen Sie all Ihre alten Dokumente problemlos in der neuen Version.

DER SATURN MARKT IN IHRER NÄHE | WWW.SATURN.DE

Standard Lösung



Update

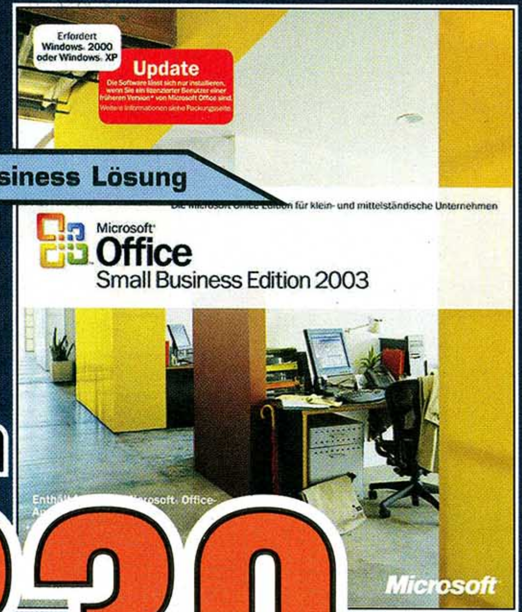
289,-

MICROSOFT OFFICE STANDARD 2003

Word, Excel, Powerpoint und Outlook. Art. Nr.: 915 9959

Auch erhältlich: Vollversion nur 499,- Art. Nr.: 915 9956

Small Business Lösung



Update

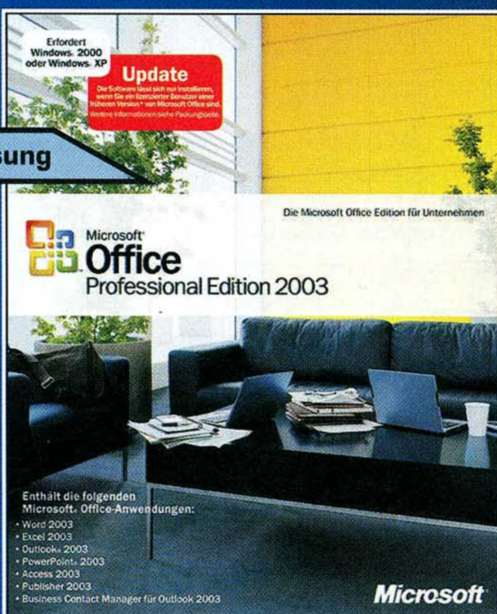
339,-

MICROSOFT OFFICE SBE 2003

Word, Excel, Powerpoint, Outlook, Publisher, Manager und Business Contact. Art. Nr.: 916 0020

Auch erhältlich: Vollversion nur 549,- Art. Nr.: 916 0018

Professional Lösung



Update

379,-

MICROSOFT
OFFICE PROFESSIONAL 2003

Word, Excel, Powerpoint, Outlook, Publisher, Manager, Access und Business Card. Art. Nr.: 916 0007

Auch erhältlich: Vollversion nur 599,- Art. Nr.: 916 0001

Keine Mitnahmegarantie. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen.



SATURN

GEIZ IST GEIL!

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.

11/03 I Take 2 I ca. € 30,- | **81**

Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.

11/03 I Koch Media I ca. € 25,- | **82**

Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.

03/03 I Electronic Arts I ca. € 16,- | **86**

Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.

10/03 I Electronic Arts I ca. € 25,- | **84**

Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.

12/02 I Vivendi Universal I ca. € 30,- | **85**

Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch im Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.

02/03 I Atari I ca. € 30,- | **85**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.

02/03 I Wanadoo I ca. € 30,- | **84**

Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.

03/03 I Jowood I ca. € 16,- | **87**

Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.

01/03 I Ubisoft I ca. € 16,- | **80**

Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.

12/03 I Electronic Arts I ca. € 30,- | **75**

Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.

12/03 I Electronic Arts I ca. € 30,- | **84**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.

02/03 I Ubisoft I ca. € 30,- | **80**

Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.

10/03 I Jowood I ca. € 30,- | **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.

01/03 I Jowood I ca. € 28,- | **85**

Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".

11/03 I Electronic Arts I ca. € 25,- | **79**

NEUZUGANG

Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.

01/04 I Microsoft I ca. € 30,- | **85**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!

01/03 I Ubisoft I ca. € 30,- | **90**

NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.

08/03 I Atari I ca. € 30,- | **84**

Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.

12/03 I Ubisoft I ca. € 30,- | **80**

Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.

08/03 I Vivendi Universal I ca. € 28,- | **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.

Ubisoft I ca. € 30,- | **91**

Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.

Eidos I ca. € 45,- | **90**

EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.

Electronic Arts I ca. € 40,- | **89**

Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.

Ubisoft I ca. € 20,- | **88**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.

Bigben I ca. € 25,- | **88**

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.

Electronic Arts I ca. € 40,- | **87**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!

Vivendi Universal I ca. € 25,- | **86**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.

Vivendi Universal I ca. € 35,- | **86**

Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.

Codemasters I ca. € 46,- | **86**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.

Atari I ca. € 35,- | **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.

Microsoft I ca. € 40,- | **85**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.

Atari I ca. € 20,- | **85**

Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.

NBG I ca. € 30,- | **85**

Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!

Ubisoft I ca. € 45,- | **85**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.

Ubisoft I ca. € 35,- | **84**

Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.

Microsoft I ca. € 40,- | **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.

Ubisoft I ca. € 45,- | **83**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.

Vivendi Universal I ca. € 30,- | **83**

Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack**.

Ak Tronic I ca. € 10,- | **83**

Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.

Ubisoft I ca. € 16,- | **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Pax Romana
Umfang ist nicht alles: Das Strategiespiel zeichnet sich zwar durch große Spieltiefe aus, ist aber fast unspielbar unkomfortabel. Dazu kommen noch die völlig veraltete Technik und einige kleinere Bugs.

Anbieter: The Adventure Company I Preis: € 45,- I Wertung: 19

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Against Rome	79	01/04	€ 50,-
Age of Wonders: Shadow Magic	81	10/03	€ 30,-
Anarchy Online: Shadowlands	82	11/03	€ 25,-
Anno 1503 Add-on	82	12/03	€ 20,-
Anstoß 4 Edition 03/04	82	12/03	€ 40,-
Apocalyptica	48	12/03	€ 35,-
BF 1942: Secret Weapons	84	10/03	€ 25,-
C&C: Generäle	90	10/03	€ 50,-
Call of Duty	86	12/03	€ 45,-
Celebrity Deathmatch	22	01/04	€ 30,-
Chaos Legion	70	12/03	€ 40,-
Chicago 1930	68	01/04	€ 35,-
Chrome	82	10/03	€ 45,-
Commandos 3	83	11/03	€ 45,-
Conflict Desert Storm 2	77	11/03	€ 50,-
Contract Jack	81	01/04	€ 30,-
Crime Scene Manhattan	38	11/03	€ 30,-
Darkened Skye	66	10/03	€ 35,-
Deep Sea Tycoon	57	11/03	€ 20,-
Empire of Magic	36	12/03	€ 36,-
Empires: Die Neuzeit	82	12/03	€ 45,-
FIFA Football 2004	89	12/03	€ 50,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Firewarrior	55	01/04	€ 30,-
Freedom Fighters	79	11/03	€ 50,-
Fußballmanager Pro	79	10/03	€ 45,-
Galactic Civilizations	75	11/03	€ 40,-
Game Tycoon	49	11/03	€ 35,-
Gladiator	64	12/03	€ 45,-
Gothic 2: Die Nacht des Raben	90	10/03	€ 30,-
Halo	84	12/03	€ 45,-
Heinzeljagd	28	12/03	€ 20,-
Hidden & Dangerous 2	79	12/03	€ 45,-
Höllenjob	33	12/03	€ 10,-
Homeworld 2	84	11/03	€ 40,-
Hugo: Smakkaball	27	10/03	€ 20,-
I was an Atomic Mutant	39	10/03	€ 20,-
In Memoriam	70	01/04	€ 45,-
Jedi Knight: Jedi Academy	90	10/03	€ 50,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	83	12/03	€ 45,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Knightshift	71	11/03	€ 40,-
Korea: Forgotten Conflict	80	01/04	€ 40,-
Las Vegas Imperium	52	01/04	€ 30,-
Live for Speed	76	10/03	€ 15,-
Mace Griffin: Bounty Hunter	66	11/03	€ 45,-
Madden NFL 2004	90	11/03	€ 50,-
Max Payne 2	89	12/03	€ 50,-
Medal of Honor: Breakthrough	79	11/03	€ 25,-
Moon Tycoon	52	11/03	€ 20,-
Morrowind: Bloodmoon (dt.)	89	11/03	€ 25,-
NHL Hockey 2004	88	12/03	€ 50,-
Pax Romana	14	01/04	€ 45,-
Pearl Harbor 2	51	01/04	€ 35,-
Piraten	76	12/03	€ 30,-
Pro Evolution Soccer 3	88	12/03	€ 45,-
Railroad Pioneer	66	12/03	€ 45,-
Republic	65	10/03	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2 Add-on	75	12/03	€ 20,-
Rückkehr des Königs	80	01/04	€ 50,-
Search and Rescue 4	49	01/04	€ 30,-
Silent Hill 3	81	12/03	€ 45,-
Silent Storm	83	12/03	€ 45,-
Sim City: Rush Hour	84	12/03	€ 30,-
Simpsons Hit & Run	77	01/04	€ 45,-
Space Colony	82	11/03	€ 45,-
Space Tanks	30	10/03	€ 10,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Starships Unlimited	41	01/04	€ 35,-
Superstar Manager	42	12/03	€ 20,-
Tactical Commanders	40	11/03	€ 20,-
Temple of Elemental Evil	79	12/03	€ 45,-
The Great Escape	78	10/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2004	89	11/03	€ 50,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	88	11/03	€ 40,-
Torres	40	11/03	€ 25,-
Tron 2.0	86	10/03	€ 45,-
Turok Evolution	41	01/04	€ 40,-
UFO: Aftermath	74	12/03	€ 40,-
Uncommon Valour	22	01/04	€ 40,-
V-Rally 3	68	01/04	€ 35,-
Vietnam Medevac	49	01/04	€ 30,-
Wallace & Gromit	63	01/04	€ 20,-
War of the Ring	69	01/04	€ 45,-
Wonderland	41	09/03	€ 25,-
World Racing	80	10/03	€ 50,-
Worms 3D	81	12/03	€ 30,-
XIII	82	12/03	€ 50,-
Yager	84	11/03	€ 45,-
You don't know Jack 4	83	11/03	€ 35,-

Tomb Raider: Angel of Darkness



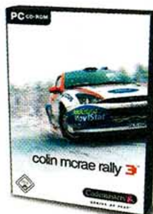
Angel of Darkness sollte neues Leben in die **Tomb Raider**-Serie bringen – aber das ist nur halb gelungen. Die neu implementierten Adventure-, Rollenspiel- und Taktik-Elemente lockern das übliche Klippengehangel zwar etwas auf, dafür hakt es aber an der unterirdischen Gegner-KI und der unpräzisen Steuerung. Lediglich wegen der ansehnlichen Grafikeffekte und professionellen Sprecher für Genrefans einen Versuch wert.

TESTURTEIL CLASSICS
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS – 65

ENTWICKLER	ANBIETER
Core Design	Eidos
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **INDIANA JONES** oder **ENTER THE MATRIX** mochten.

Colin McRae Rally 3



Der erhoffte Meilenstein ist **Colin McRae 3** zwar nicht – zu wenig Modi (nur Meisterschaft und Einzeletappen), die allenfalls durchschnittliche Umgebungsgrafik und mittelmäßige Force-Feedback-Effekte stören etwas. Dennoch ist **Colin 3** eine gute Wahl für Rennspieler. Das Fahrgefühl ist etwas arcadebetonter als im Vorgänger, dennoch driftet es sich herrlich. Dazu kommen noch Originalstrecken und eine erweiterte, authentischere WM.

TESTURTEIL CLASSICS
COLIN MCRAE RALLY 3 – 85

ENTWICKLER	ANBIETER
Codemasters	Codemasters
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Keine	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RALLISPORT CHALLENGE** oder **RALLY TROPHY** mochten.

Enter the **Matrix**



Auf der Kinoleinwand ist die Trilogie mit **Matrix: Revolutions** abgeschlossen und trotzdem geht der Kampf auf dem heimischen PC weiter: Die Story von **Enter the Matrix** läuft parallel zum zweiten Film **Reloaded** und entstand unter Mitwirkung der Wachowski-Brüder – für authentische Atmosphäre ist also gesorgt. Schade, dass die Umsetzung mit technischen Highlights geizt und es an Spieltiefe mangelt.

TESTURTEIL CLASSICS
ENTER THE MATRIX – 71

ENTWICKLER	ANBIETER
Shiny	Atari
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER** oder **INDIANA JONES** mochten.

Unreal Tournament 2003 (dt.)



SCHLAGKRÄFTIG Die Flak Cannon gehört zu den besten „Argumenten" in Unreal Tournament 2003 (dt.).

Jugendfreie Ballerei: Unreal Tournament 2003 kommt in einer entschärften Version.



Knapp ein Jahr nach Erscheinen des ursprünglichen **UT 2003** veröffentlicht Atari eine speziell für den deutschen Markt angepasste Fassung, in der unter anderem auf Blutfontänen verzichtet wird. Die laut Publisher „behutsamen Änderungen" beeinträchtigen die geniale Spielbarkeit nicht – die 15 Euro sind also gut investiert. Der Ego-Shooter ist wahlweise alleine gegen Bots, im LAN oder online spielbar und kommt mit vier abwechslungsreichen Modi daher: In Double Domination haben beide Teams die Aufgabe, je zwei Kontrollpunkte gleichzeitig für zehn Sekunden zu besetzen. Bombing Run ist eine Art Handball, bei dem die Mannschaften versuchen, eine Energiekugel ins Tor der gegnerischen Basis zu bringen. Der Clou: Der Ballträger darf keine Waffen benutzen und muss von seinen Teamkollegen geschützt werden. Außerdem enthalten sind die Klassiker (Team-) Deathmatch und Capture the Flag.

TESTURTEIL CLASSICS
UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.) – 92

ENTWICKLER	ANBIETER
Epic	Atari
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TRIBES 2** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Anno 1602 Königsedition	Ak Tronic	80	€ 10,-
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Ak Tronic	87	€ 10,-
C&C: Renegade	Ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	Ak Tronic	81	€ 10,-
Chaser	Jowood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
NEU Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
NEU Duke Nukem: Manhattan Project	Ak Tronic	77	€ 7,-
NEU Emergency 2	Ak Tronic	70	€ 7,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
NEU Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
NEU Haegemonia	Ubisoft	80	€ 15,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubisoft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
NEU Republic: The Revolution	Eidos	65	€ 20,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
NEU Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	65	€ 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
NEU Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
NEU Zanzarah	Ak Tronic	75	€ 7,-

... be evil

„SpellForce sieht genial aus, ist komplex und spielt sich dank Click&Fight trotzdem komfortabel."
Patrick Hartmann, GameStar 10/03

„Bombast-Grafik, die selbst Age of Mythology einkassiert."
Petra Maueröder, PC Games 10/03

SpellForce
THE ORDER OF DAWN





TIPPS&TRICKS

Star Wars:
Knights of the Old Republic

Inhalt dieser Ausgabe

Lichtschwerter, Macht-Kämpfe und jede Menge komische Sprachen. Bei **KOTOR** tauchen Sie in eine riesige Wunderwelt voller Gefahren ein. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Republik vor den fiesen Sith retten.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.

@ PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 188/189.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Battlefield 1942: SWoWW2	6	530
Blitzkrieg	4	504
C&C Generäle: Die Stunde Null	8	508
Commandos 3 – Profi-Tipps	2	512
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Empires	6	509
Fluch der Karibik	4	518
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
Gothic 2: Die Nacht des Raben, Profi-Tipps	4	528
Gothic 2: Nacht des Raben, Kompl.	6	511
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Halo – Komplettlösung	4	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Knight: Jedi Academy	8	532
Mafia, Komplettlösung	8	514
Medal of Honor: Breakthrough	4	523
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
NWN: Schatten von Undernzit	4	506
Sim City 4	4	535
Splinter Cell, Kompl.	8	536
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Warcraft 3, KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3, KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3, Multiplayer-Tipps	4	526
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501
XIII – Komplettlösung	4	513
Yager, Komplettlösung	4	537

PC Games hilft

FLUCH DER KARIBIK — Danielle

Ich suche schon verzweifelt nach dieser ominösen Danielle. Der angebliche Aufenthaltsort soll sich in Oxbay befinden, allerdings hab ich dort auch schon erfolglos gesucht. SABINE

Ansgar Steidle: Oxbay ist schon der richtige Ort, allerdings müssen Sie auch mit bestimmten Personen geredet haben. Segeln Sie zuerst zum Leuchtturm von Oxbay und marschieren Sie von dort zur ansässigen Mine. Quatschen Sie den Offizier bei der Mine an und fragen Sie ihn, wer zuvor schon etwas aus der Mine holen wollte. Danach betreten Sie die Mine und unterhalten sich mit dem Sklaven. Er wird Ihnen jedoch erst wichtige Hinweise liefern, wenn Sie ihn befreien. Der Offizier will für den Sklaven 1.000 Goldmünzen sehen. Bezahlen Sie den Preis und reden Sie danach wieder mit dem Sklaven. Er wird Ihnen nun verraten, wer vorher in der Mine war. Nächster Stopp ist die Isla-Mulle-Taverne. Fragen Sie dort nach Danielle. Sobald Sie die Taverne verlassen, müssen Sie sich mit einigen Halunken auseinander setzen, um Danielle zu retten.

TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN — Schädel zerstören

Wie um alles in der Welt soll man diesen Schädel gegen Ende des Spiels zerstören? HARALD

Thomas Weiß: Sie müssen zunächst im Besitz des „Orb of Golden Death" sein. Suchen Sie Burne in Hommlet auf – im Gespräch haben Sie die Option, ihm den Orb zu zeigen. Er wird Ihnen daraufhin erklären, dass es sich um ein gefährliches Artefakt handelt, das Sie besser nicht einsetzen. Sprechen Sie ihn daraufhin noch einmal auf den Orb an. Burne wird Ihnen nun erklären, dass die Zerstörung des Orbs seinen Erschaffer schwächen wird. Burne verweist Sie an Pishella, um mehr Details darüber zu erfahren. Sie benötigen für die Zerstörung bestimmte Gegenstände:

„Masterwork Maul" – Die Waffe finden Sie in einer Kiste in der südöstlichen Ecke im Tempel, Dungeon-Level 1.

„Gust of Wind Scroll" – Ebenfalls im Tempel, allerdings in Level 3, ist die Schriftrolle in einer Truhe versteckt. Anmerkung: Eigentlich könnte Ihnen Ihr Magier die Rolle auch herstellen, aber aufgrund eines Bugs ist das nicht möglich.

„Fireball Scroll" – Der einfachste Weg, an diese Rolle zu kommen: Heuern Sie Burne an und lassen Sie sich von ihm die gewünschte Spruchrolle herstellen. Achtung, Sie müssen dies allerdings tun, BEVOR Sie Burne den Orb zeigen. Danach wird er sich Ihnen nicht mehr anschließen.

„Holy Water" – Das magische Wässerchen können Sie entweder bei Calmert in der Kirche von St. Cuthbert erwerben oder – falls ein Kleriker in Ihrer Gruppe ist – einfach mit dem Spruch „Bless Water" selber herstellen.

SILENT STORM — Materialbeschaffung

Als ich bei einer Mission die eigentlichen Ziele erledigt hatte, habe ich mit meiner Gruppe die Regionskarte verlassen und bin zur Basis zurückgekehrt. Jetzt wollte ich wieder zurück, um die Gegenstände einzusammeln. Auf der entsprechenden Karte lässt sich jetzt aber nur noch ein Camp anlegen – ist das ein Bug? FRANK

Rüdiger Steidle: Nein, das ist kein Bug, sondern durchaus so vom Programm vorgesehen. Wenn Sie die Missionsziele erfüllt haben, gibt es keine Rückkehr auf die Karte, sobald Sie diese verlassen haben. Machen Sie es sich daher zur Gewohnheit, nach Absolvieren der Missionsziele die ganze Karte gründlich abzusuchen. Öffnen Sie auch noch verschlossene Räume oder Kisten. Dort finden Sie oft nützliche Ausrüstung. Denken Sie daran, dass Sie nicht automatisch alle Gegenstände auf der Karte zu Gesicht bekommen. Nur was sich auch im Sichtfeld Ihrer Leute befindet, wird angezeigt. Durchsuchen Sie daher peinlich genau alle Räume und blicken Sie in alle Ecken, so entgeht Ihnen kaum etwas. Hinweis: Gehen Ihnen ständig die Dietriche aus? Denken Sie daran, dass Ihre Jungs auch durch Fenster in verschlossene Zimmer im Erdgeschoss von Gebäuden einsteigen können. Nutzen Sie die Spielphysik. Türen und Wände lassen sich auch aufsprengen. Granaten gibt es meist im Überfluss.

HIDDEN & DANGEROUS 2 — Steuerung

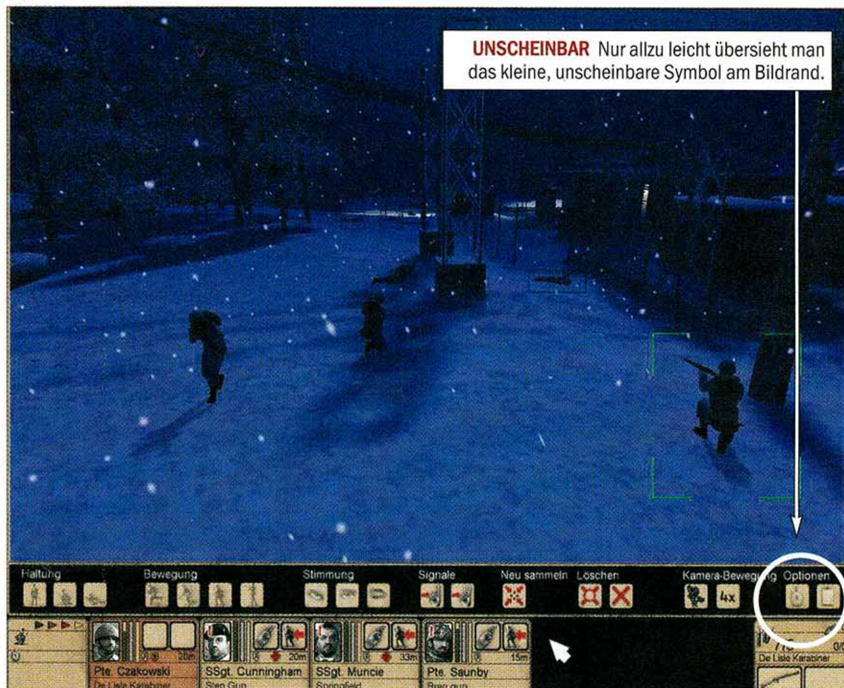
Der Taktikbildschirm ist ja ganz nett, allerdings würde ich mir die eingegebenen Aktionen meiner Gruppe auch gerne in dieser Ansicht in Echtzeit anschauen, geht das? MALTE

Stefan Weiß: Wenn Sie sich den Menübildschirm im Taktikmodus genau anschauen, erkennen Sie unten rechts ein Uhrensymbol. Damit schalten Sie innerhalb des Taktikbildschirms in den Echtzeitmodus um und Ihre Jungs beginnen, Ihre Befehle auszuführen. Der große Vorteil gegenüber der Ego-Shooter-Ansicht: Sie können durch erneutes Drücken des Uhrensymbols jederzeit wieder in den Pausenmodus wechseln, um Ihre Befehle der jeweiligen Situation anzupassen.

EMPIRES - DIE NEUZEIT — Hektik

In den hektischen Gefechten schaffe ich es einfach nicht, den Überblick zu behalten, geschweige denn meinen unterschiedlichen Einheiten verschiedene Befehle zu erteilen. Gibt es da einen Trick, der mir weiterhilft? CHRISTOPHER

Stefan Weiß: Es gibt einen einfachen Weg, um eine wahre Klickorgie zu vermeiden. Benutzen Sie einfach die Pausefunktion des Spiels. Sie können bei aktivierter Pause problemlos zoomen und die Karte drehen. Außerdem haben Sie so die Möglichkeit, die strategische Situation in Ru-



UNSCHEINBAR Nur allzu leicht übersieht man das kleine, unscheinbare Symbol am Bildrand.

Die PC-Games-Spiele-Experten

Florian Weidhase — Strategie- & Actionspiele — fw@pcgames.de

Petra Maueröder — Strategiespiele — pm@pcgames.de

Rüdiger Steidle — Strategiespiele — rs@pcgames.de

Bernd Holtmann — Performance & Tuning — bh@pcgames.de

Christian Müller — Actionspiele — cm@pcgames.de

Ansgar Steidle — Abenteuer- & Actionspiele — as@pcgames.de

Thomas Weiß — Actionspiele — tw@pcgames.de

he zu analysieren und Ihren Einheiten Befehle zuzuweisen. Das gilt auch für die Sonderfunktionen Ihrer Einheiten. Mit dieser Vorgehensweise ersparen Sie sich jede Menge Stress und Frust.

HOMEWORLD 2 — Mission 4

Ich spiele schon seit Tagen an der vierten Mission herum und schaffe sie einfach nicht. Wie soll man das bloß hinkriegen? DANIEL

Petra Maueröder: Die erste Regel für diese Mission lautet: Sammeln Sie sofort Rohstoffe und produzieren Sie Bomber und Helis. Ignorieren Sie die Befehle der Oberbefehlshaber und greifen Sie die Inhibitoren NICHT an. Ihr Primärziel sind am Anfang die beiden gegnerischen Trägerschiffe in der Nähe der Inhibitoren. Attackieren Sie die Schiffe mit einer Bomberstaffel (mindestens acht), unterstützt von einigen Helis. Wählen Sie die Linienformation und ignorieren Sie alle anderen Gegner. Sobald die Trägerschiffe vernichtet sind, haben Sie genügend Zeit, um sich um die übrigen Schiffe zu kümmern. Besetzen Sie in der Zwischenzeit mit einer Marinefregatte schon mal eines der Hyperraumtore. Die folgenden sporadischen Angriffe der Vayger sind kein Problem. Viel wichtiger ist, dass Sie Ihre Flotte sammeln und reparieren. Produzieren Sie weiterhin Bomber, Helis und nach Möglichkeit auch Fregatten. Versetzen Sie die gesamte Streitmacht zum besetzten Hyperraumtor. Nach dem Hyperraumsprung müssen Sie sich mit drei Trägerschiffen und einem Zerstörer anlegen. Greifen Sie mit der gesamten Armee zuerst den Zerstörer an, danach erledigen Sie nacheinander die Träger. Die gegnerischen Sammelschiffe gehören ebenfalls auf Ihre Abschussliste. Beuten Sie die Überreste und eventuell noch vorhandene Rohstoffe aus. Fliegen Sie weiter und machen Sie aus den Fregatten Weltraumstaub. Vergessen Sie nicht, Ihr eigenes Mutterschiff zu verteidigen, da hin und wieder gegnerische Schiffe dort auftauchen. Ideal ist die Verteidigung mithilfe einer Ionenplattform. Jetzt kommt die Raumstation der Vayger dran – das dürfte zu diesem Zeitpunkt kein großes Problem mehr darstellen. Die Ionenplattformen leisten Ihnen dabei gute Dienste. Wenn Ihre Flotte nach dem Kampf wieder repariert und einsatzfähig ist, zerstören Sie zum Schluss noch die Hyperrauminhibitoren.

SPACE COLONY — Evakuierung

Bei der Mission Evakuierung (Planet Catherwood) komme ich einfach nicht weiter. Wie kann man diese Mission lösen? BERND

David Bergmann: 1. Das Hauptproblem ist zu Beginn die miese Gesundheit Ihrer Kolonisten. Hier hilft nur, schleunigst Medikamente zu besorgen. Zehn bis fünfzehn Medikament-Einheiten dürften genügen.
2. Bauen Sie im Südosten der Kolonie fleißig Iridium ab. Errichten Sie dafür einen Sammelbunker und schicken Sie Nikolai dorthin.
3. Da der Sammelroboter ständig Lavafelder passieren muss, ist es wichtig, die Reparaturanlage am Laufen zu halten. Setzen Sie dafür am besten Venus ein. Errichten Sie zur Sicherheit eine Industrieroboter-Fabrik direkt neben dem Sammelbunker. Falls der Ernte-Roboter wider Erwarten zerstört werden sollte, produzieren Sie eben schnell einen neuen.



AUFGESPÜRT Immer wieder werden wir gefragt, wo sich NPC XYZ in Morrowind aufhält. Mithilfe des im Spiel enthaltenen Editors lassen sich die gesuchten Figuren jedoch kinderleicht aufspüren.

4. Rechnen Sie immer wieder mit Bienenangriffen. Setzen Sie Stig ein, um die wuchernden Pflanzen etwas nordwestlich von Ihrer Standard-Basis zu jäten. Das sollte helfen.

GTA VICE CITY — Baggage

Was hat es mit diesem weißen Baggage-Flitzer auf sich? Ich habe keinen blassen Schimmer, wo man dieses Gefährt finden soll. LUKAS

Florian Weidhase: Der so genannte Baggage-Handler ist ein typisches Utensil auf allen gängigen Flughäfen – so auch in Vice City. Der Baggage-Handler flitzt dauernd auf dem Rollfeld des örtlichen Flughafens hin und her.

UFO: AFTERMATH — Die letzte Mission

Jetzt habe ich es bis zur letzten Mission geschafft und komme dort kein Stück weiter. Worauf muss ich achten, um zu gewinnen? RENE

Harald Wagner: Stellen Sie zunächst die richtige Ausrüstung zusammen. Sehr zu empfehlen sind Scharfschützengewehre, Gatling-Guns und ein Granatwerfer. Darüber hinaus packen Sie noch mindestens drei bis vier Psi-Projektoren ein. Missionsablauf: Setzen Sie in den ersten Scharmützeln vorwiegend die Gatling-Guns und die Scharfschützengewehre ein. Bleiben Sie einfach stehen und lassen Sie die feindlichen Retikulaner auf sich zukommen. Wenn Sie in den Innenbereich vorgedrungen sind, wird es Zeit, die Psi-Waffen einzusetzen. Übernehmen Sie damit nach und nach die Kontrolle über die Aliens und nehmen Sie ihnen immer die Waffen weg. Jetzt ist es ein Leichtes, die eigentlichen Missionsobjekte zu zerstören. Postieren Sie am Schluss Ihre Gruppe am Ende des Gangs vor die letzte Kammer. Öffnen Sie die Tür und lassen Sie die Gegner herauskommen. Wenn der Großteil der Aliens im Gang ist, stürmen Sie mit einem flinken Söldner in den Raum und machen mit dem Granatwerfer die Ziele platt.

MORROWIND — Charaktersuche

Wo finde ich den NPC Varus Vatrinius? Er soll im Saal des großen Rates in Ebenherz sein. EUGEN

Stefan Weiß: Varus ist im ersten Stock des großen Saales zu finden. Allerdings ist er etwas versteckt, da nur ein Treppenhaus dorthin führt. Sie können sich aber seinen Standort zum Beispiel mithilfe des Editors anzeigen lassen. Starten Sie den Editor und laden Sie die Datei „morrowind.esm". Benutzen Sie die Funktion „Find" und geben Sie den Namen des NPCs ein.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Stefan Weiß — Abenteuer- & Strategiespiele — sw@pcgames.de
Ralph Wollner — Action- & Sportspiele — rw@pcgames.de
David Bergmann — Abenteuer- & Strategiespiele — db@pcgames.de
Dirk Gooding — Actionspiele — dg@pcgames.de
Harald Wagner — Sportspiele & Simulation — hw@pcgames.de
Daniel Möllendorf — Performance & Tuning — dm@pcgames.de
Justin Stolzenberg — Sport- & Rennspiele — js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Jedi Knight: Jedi Academy

Ich habe einen Tipp, wie man die Sith-Krieger ganz einfach besiegt. Dazu benötigen Sie die Machtfähigkeit „Würgen". Wenn Sie ein Sith angreift, würgen Sie ihn. Sobald Sie ihn wieder loslassen, hat er sein Schwert eingezogen. Nun ist er ungefähr zwei bis drei Sekunden wehrlos und Sie können ihn ungestört attackieren. Je länger Sie den Kerl im Würgegriff halten, desto länger ist er danach ohne Schwert. Dieser Trick funktioniert auch bei Tavion. S. SCHWARZ

2 Gothic 2: Die Nacht des Raben

Um an viel Geld zu kommen, sollten Sie für Harad arbeiten. Wenn man zwei Schwerter schmiedet, eins davon anlegt und dann Harad sagt: „Ich möchte meine geschmiedeten Waffen verkaufen", bekommt man das Geld, hat aber trotzdem noch zwei Schwerter im Inventar. Dies kann man beliebig oft wiederholen. MORITZ PUTZ

3 Mafia

Wenn man sich in **Mafia** die Spiegelungen auf den Autos anschaut, kann man feststellen, dass dort nicht die Umgebung gespiegelt wird, sondern die Skyline von New York inklusive World Trade Center. Dies kann man am besten beobachten, indem man ein Auto so auf die Seite kippt, dass es mit einer Fahrertür auf dem Boden liegt. Nun steigt man aus dem Wagen und schaut frontal aufs Dach. Nun sehen Sie die Skyline. MAX PHILIPP KEGLER

4 Max Payne 2

Wenn man nur noch wenige Schuss in seinem Magazin hat, muss man nur zu einer anderen Waffe wechseln. Wenn Sie wieder zurückwechseln, ist die Wumme wieder voll geladen. Das funktioniert übrigens auch beim ersten Teil. MICHAEL STOPPOK

5 Star Trek: Elite Force 2

Mission: Attrexianer-Kolonie 1a: Nachdem die Attrexianerin geheilt wurde, bringt sie das Team zur Kanalisation. Wenn man der Attrexianerin nicht folgt, sondern zur hinteren Tür geht, kann man mit dem Tricorder ein Zahlenschloss sehen. Mit dem Code 715151337 gelangt man in einen geheimen Raum, wo der Programmierer eine kleine Überraschung an die Wand gemalt hat. MARTIN HUG

MAX PAYNE 2

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, ändern Sie bei der Verknüpfung zum Spiel unter **„Verknüpfung"** die Zeile **„Ziel"** und hängen dort

-developer -developerkeys

an. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der **„^"-Zirkumflex-Taste** und geben die folgenden Befehle ein:

Cheat	Wirkung
Clear oder clr	Alle Zeilen der Konsole löschen
Coder	Unverwundbarkeit, alle Waffen, unendlich Munition
Debuglight	Es werde Licht!
Fov_45 bis Fov_90	Blickwinkel ändern (in Fünferschritten)
Getallweapons	Alle Waffen
Getberetta	Beretta mit Munition
Getbullettime	Bullet Time auffüllen
Getcoltcommando	Colt M4 mit Munition
Getdeserteagle	Desert Eagle mit Munition
Getdragunov	Dragunov mit Munition
Getgraphicsnovelpart1	Zwischensequenzen für erstes Kapitel (mit „F1" anschauen)
Getgraphicsnovelpart2	Zwischensequenzen für zweites Kapitel (mit „F1" anschauen)
Getgraphicsnovelpart3	Zwischensequenzen für drittes Kapitel (mit „F1" anschauen)
Gethealth	Volle Gesundheit
Getingram	Ingram mit Munition
Getkalashnikov	Kalaschnikow mit Munition
Getmolotov	Molotowcocktails
Getmp5	MP5 mit Munition
Getpainkillers	Volle Painkiller
Getpumpshotgun	Pumpshotgun mit Munition
Getsawshotgun	Abgesägte Schrotflinte mit Munition
Getsniper	Sniper mit Munition
Getstriker	Striker mit Munition
God	Unverwundbarkeit
Help	Befehlsliste
Hidehud	Statusanzeige ausblenden
Inventory	Inventar auflisten
Jump10	Einen Sprung mit Höhe 10 machen
Jump20	Einen Sprung mit Höhe 20 machen
Jump30	Einen Sprung mit Höhe 30 machen
Mortal	Unverwundbarkeit ausschalten
Quit	Spiel beenden
Showextendedfps	Erweiterte Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren)
Showfps	Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren)
Showhud	Statusanzeige einblenden

Wer den steilen Zahn Mona Sax elegant entblättern will, der kann ihr die Kleider per Tastendruck vom Leibe reißen. Machen Sie dazu einen Rechtsklick auf die Verknüpfung zum Spiel und wählen Sie **„Eigenschaften"**. In der Registerkarte **„Verknüpfung"** tippen Sie am Ende der Zeile **„Ziel"**

-developerkeys

ein. Im Spiel stehen Ihnen ab jetzt nützliche Tastenkürzel zur Verfügung:

Taste	Aktion
Bild auf/Bild ab	Charaktermodell wechseln
Einfügen/Entfernen	An verschiedene Punkte im Level springen
F3	Kameramodus umschalten
F4	Benutzbare Objekte und Schalter anzeigen
F7	Gegner anzeigen
F8	Pfade anzeigen
F11	Informationen anzeigen lassen

CALL OF DUTY

In dem Kriegsepos können Sie bequem zu einem beliebigen Level springen. Schalten Sie in den Spieloptionen unter **„Steuerung" – „Speichern/Interaktion"** bei **„Konsole aktivieren" auf „ja"**. Während des Spielens öffnen Sie mit der **„^"-Zirkumflex-Taste** die Konsole und geben dort

spdevmap
oder
map

mit einem Kartennamen aus unserer Liste ein. Um den Schwierigkeitsgrad jederzeit anzupassen, tippen Sie

ui_debug 1

ein und ändern anschließend den Schwierigkeitsgrad mit ...

Befehl	Schwierigkeit
difficultyFu	Sehr hart
difficultyHard	Hart
difficultyMedium	Mittel
difficultyEasy	Leicht
difficultyGimp	Sehr leicht

Die Liste der Einzelspieler-Karten:

airfield	
berlin	
brecourt	
burnville	
chateau	
dam	
dawnville	
factory	
hurtgen	
pathfinder	
pavlov	
pegasusday	
pegasusnight	
powcamp	
railyard	
redsquare	
rocket	
sewer	
ship	
stalingrad	
tankdrivecountry	
tankdrivetown	
training	
trainstation	
truckride	
allied_end	Enddialog (ohne Video)
allied_start	Startdiashow der alliierten Kampagne
ru_stalingrad	Einleitung der russischen Kampagne
uk_6ab	Einleitung vor Pegasusnight
uk_sas	Einleitung vor Dam
us_intro	Einleitung vor Pathfinder
us_mid	Einleitung vor Chateau

Tuning-Tipps Spellforce

Die Hardware-Anforderungen von Spellforce zwingen sogar High-End-Rechner in die Knie. Mit unserer Tuning-Anleitung holen Sie mehr Performance aus Ihrem PC.

Die hübsche Grafik von **Spellforce** hat ihren Preis – selbst eine Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro erreichen bei der höchsten Detailstufe kaum mehr als 15 Bilder pro Sekunde (fps). Besonders aufwendig ist die Darstellung der Schatten: Jedes Objekt wirft einen dynamischen Schatten, der sich dem Stand der wandernden Sonne anpasst. Diese Grafikprotzerei braucht allerdings enorm viel Rechenleistung. Hier sollten Sie bei schlechter Performance zuerst den Rotstift ansetzen. Erst ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5900 Ultra wählen Sie die Einstellung „High". Sobald „Very High" ausgewählt wird, fällt die Spielegeschwindigkeit auch bei diesen Beschleunigern unter die Spielbarkeitsgrenze. Bei unserer Testversion wurden die Schatten auf der höchsten Detailstufe von Radeon 9600 (Pro) oder 9800 (Pro) mit der aktuellen Treiberversion Catalyst 3.9 zudem fehlerhaft dargestellt. DX7-Beschleuniger wie die Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie können die Echtzeitschatten nicht berechnen. Stattdessen werden alle Figuren mit einem dunklen Kreis als Schatten versehen. Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche fehlen bei der DX7-Generation ebenfalls.

Der Prozessor lässt sich bei **Spellforce** hauptsächlich über die Einstellung „Decorative Objects" entlasten. Diese bestimmt, wie viele Sträucher, Büsche und Gräser in die Landschaft eingefügt werden. Wenn Ihre CPU mit weniger als 2.000 MHz taktet oder der PC nur über 256 MByte Speicher verfügt, wählen Sie die Einstellung „Normal". Auf der niedrigsten Stufe wirkt die Spielwelt sehr karg und bietet wenig Abwechslung. Wer seinen Helden häufig in der Verfolgerperspektive steuert, sollte bei Performance-Problemen den Schieberegler „Third person perspective" herabsetzen. Bei 2.200 MHz oder weniger setzen Sie diesen auf einen mittleren Wert. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Spellforce in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9800 XT

Mit 1.400 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce3 Ti-200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Low" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „None" auswählen

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Middle" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „Normal" auswählen

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 Pro sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Very High" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „High" auswählen

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Filter" die Einstellung „anisotrop 4X" wählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Very High" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „High" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „Very High" auswählen

DAS „GRAPHICS"-MENÜ VON SPELLFORCE



1 Screen resolution: Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra wählen die Auflösung 800x600. Bei einer Geforce2 oder Geforce4 MX setzen Sie zudem die Farbtiefe auf 16 Bit.

2 Filter: Wählen Sie bei dieser Einstellung „Trilinear" aus. Andernfalls sind die Übergänge zwischen scharfen und unscharfen Texturen sehr störend.

3 Texture quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei einer Geforce4 Ti-4200 wählen Sie „Middle", mit einer Geforce3 „Low" aus.

4 Shadowtype: Diese Einstellung hat den größten Einfluss auf die Performance. Erst ab einer Radeon 9800 Pro können Sie mit der Einstellung „High" spielen. Bei „Very High" sind alle aktuellen Beschleuniger überfordert.

5 Third person perspective: Reguliert die Sichtweite in der Verfolger-Perspektive. Mit weniger als 2.200 MHz wählen Sie die mittlere Einstellung.

6 Decorative objects: Fügt der Landschaft Elemente wie Sträucher oder Büsche hinzu. Um schwächere CPUs mit weniger als 2.000 MHz zu entlasten, wählen Sie „Normal" aus.

7 Environment mapping: Diese Einstellung bestimmt, ob sich die Umgebung in der Wasseroberfläche spiegelt – erst ab Geforce4 Ti-4200 aktivieren!

8 Effect lightmap: Durch die Lightmaps wird die Landschaft beispielsweise von Zaubereffekten und Feuer ausgeleuchtet.



MAXIMALE DETAILS: Weiche Schatten, detaillierte Texturen und die Beleuchtung bieten eine beeindruckende Optik.



MINIMALE DETAILS: Schatten, Büsche, Beleuchtung und die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche sind verschwunden.

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

Schlechte Performance bei Halo

Ich habe mir die PC-Version von Halo gekauft. Mit meiner Geforce FX 5200 Ultra läuft das Spiel in Innenlevels mit spiegelnden Wänden aber unspielbar langsam. Ich habe schon alle Details heruntergeregelt und kann immer noch nicht flüssig spielen. Gibt es eine andere Möglichkeit, die Performance zu verbessern?

Halo verwendet je nach Grafikkarte DX7-, DX8- oder DX9-Effekte. Obwohl es sich bei der Geforce FX 5200 Ultra um einen DX9-Beschleuniger handelt, ist die Einsteigerkarte mit den aufwendigen Effekten völlig überfordert. Legen Sie eine Verknüpfung mit der Startdatei von **Halo** an. Klicken Sie auf die Verknüpfung mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Eigenschaften" und dann „Verknüpfung". In der Zeile „Ziel:" fügen Sie „-useff" ein. Dadurch werden im Spiel nur noch DX7-Effekte dargestellt und **Halo** läuft auf einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 gut dreimal so schnell. Allerdings fehlen zahlreiche Effekte wie Schatten oder Reflexionen. Bei einer Geforce FX 5600 Ultra fügen Sie „-use11" ein, um **Halo** auf DX8-Effekte zu beschränken und somit für eine bessere Performance zu sorgen. (DM)



LEISTUNGSSCHUB Wenn Sie Halo mit dem Zusatz „-useff" starten, sieht das Spiel zwar schlechter aus, dafür können Sie mit einer FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 flüssig spielen.

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Innovision, Sparkle und Guillemot
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie Nforce2-Mainboards von Epox, MSI und ASUS
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Star Wars: Knights of the Old Republic

Was ein richtiger Jedi werden will, braucht nicht nur gute Macht-Kenntnisse, sondern auch clevere Tuning-Tipps. Wir verraten, wie Sie KOTOR an Ihren Rechner anpassen.

Spiele, die nicht nur für den PC, sondern auch für Konsolen konzipiert sind, benötigen in der Regel keinen schnellen Prozessor für einen flüssigen Spielablauf. **Knights of the Old Republic** ist jedoch eine Ausnahme – obwohl es das Rollenspiel aus dem **Star Wars**-Universum auch für die Xbox (733-MHz-CPU) gibt, sollten PC-Besitzer über einen Prozessor mit 2.200 MHz verfügen. Gerade bei Kämpfen mit mehreren Figuren gleichzeitig sinkt die Spielgeschwindigkeit auf Prozessoren unterhalb der 2.000-MHz-Marke. Deaktivieren Sie die Schatten, um auch mit weniger als 2.000 MHz flüssig spielen zu können. Auf Dantooine entlasten Sie Ihre CPU, indem Sie die Gras-Darstellung abschalten. Die aufwendige Berechnung sprühender Funken lässt sich nicht ausstellen.

Auch bei den Anforderungen an die Grafikkarte ist **Knights of the Old Republic** anspruchsvoll. Für die höchste Detailstufe bei 1.024x768 benötigen Sie einen Beschleuniger der Geforce4-Ti-Serie. Bei schwächeren Grafikkarten wie der Geforce3 Ti-200 wählen Sie eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten und deaktivieren die Einstellung „Frame Buffer Effects". Bei einem Geforce2- oder Geforce4-MX-Beschleuniger müssen Sie auch auf der niedrigsten Detailstufe einen ruckeligen Spielablauf in Kauf nehmen.

Von der verwendeten Grafikkarte hängt nicht nur die Spiele-Performance, sondern auch die Darstellungsqualität ab. So müssen Besitzer einer DirectX-7-Karte (Geforce2/4 MX) auf Effekte wie die detaillierten Reflexionen auf Wasseroberflächen oder den Leucht-Effekt bei Lichtschwertern verzichten. Eine weiterer Grafik-Höhepunkt sind die „Soft Shadows". Diese lassen sich nur auf DX8-fähigen Nvidia-Beschleunigern (Geforce3/4 Ti/FX) aktivieren. Dank die-ser Einstellung wirken die Schatten der Figuren weniger scharf und kantig, wodurch sie sich besser in die Umgebung einfügen. Da dieses Verfahren sehr aufwendig ist, verlieren schwächere Beschleuniger deutlich an Leistung. Daher sollten Sie erst ab einer Geforce FX 5800 die „Soft Shadows" aktivieren.

Um die Optik weiter zu verbessern, empfehlen wir, die Kantenglättung zu aktivieren. Gerade die starken Hell-dunkel-Kontraste bei den Innen-Einsätzen sorgen für unansehnliche Treppchen-Bildung an den Kanten von Objekten und ein unangenehmes Flimmern. Mit einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro sollten Sie also mit einer Auflösung von 800x600 und 4X-Kantenglättung spielen. **KOTOR** läuft mit dieser Einstellung fast so schnell wie in 1.024x768 ohne Kantenglättung, sieht aber wesentlich besser aus. Besitzer einer Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) oder Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) wählen 1.024x768 und 4X-Kantenglättung.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um KOTOR in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

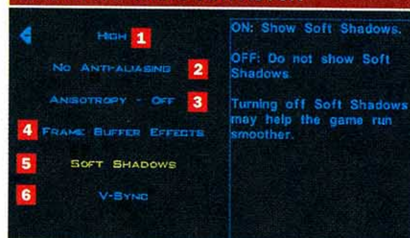
Mit 1.000 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce2 Ti sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Die Schatten deaktivieren
- ☐ Bei „Texture Quality" „Medium" auswählen

Mit 1.600 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die Schatten deaktivieren
- ☐ „Frame Buffer Effects" aktivieren

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 Pro sollten Sie:
- ☐ Alle Details auf „Maximum" setzen
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ 4X-Kantenglättung aktivieren

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Alle Details auf „Maximum" setzen
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ 4X-Kantenglättung aktivieren
- ☐ 8:1 anisotrope Texturfilterung auswählen

„GRAPHICS"-MENÜ VON KOTOR



1 Texture Quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei einer Geforce2/4 MX wählen Sie „Medium", für die Geforce 2 MX „Low".

2 Kantenglättung: Mit einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro wählen Sie „4 Sample AA" bei einer Auflösung von 800x600. Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) und Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) bewältigen „4 Sample AA" bei 1.024x768.

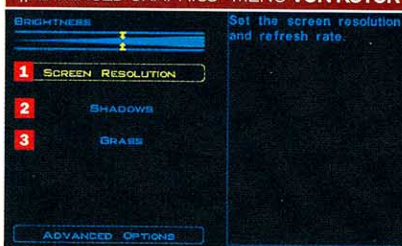
3 Anisotroper Filter: Sorgt dafür, dass nach hinten geneigte Flächen auch auf Entfernung noch scharf aussehen. Ab einer Radeon 9700 oder Geforce FX 5800 aktivieren Sie 8:1 anisotrope Filterung.

4 Frame Buffer Effects: Versieht die Lichtschwerter mit einem Leuchteffekt. Den deaktivieren Sie bei einer Geforce3 Ti-200 für mehr Leistung.

5 Soft Shadows: Kann nur auf Geforce3/4 Ti/FX dargestellt werden. Dieser Effekt benötigt viel Grafikleistung. Deshalb sollten Sie ihn erst aber einer Geforce FX 5800 aktivieren.

6 V-Sync: Gleicht die Framerate (Bildrate) mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Ohne V-Sync kann es zu einem Schlieren-Effekt bei schnellen Bewegungen kommen.

„ADVANCED GRAPHICS"-MENÜ VON KOTOR



1 Screen Resolution: Mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce2/4 MX wählen Sie für eine bessere Spielegeschwindigkeit 800x600.

2 Shadows: Versieht alle Figuren mit einem Echtzeit-Schatten. Bei weniger als 2.000 MHz sollten Sie dieses Feature deaktivieren.

3 Gras: Auf Dantooine entlasten Sie beispielsweise schwächere CPUs unterhalb der 2.000-MHz-Grenze, indem Sie die Flora abschalten.

Höchste Detailstufe



MAXIMALE DETAILS Die feinen Texturen, die Schatten und die glühenden Lichtschwerter setzen das Duell filmreif in Szene.

Niedrigste Detailstufe



MINIMALE DETAILS Gräser, Schatten und die Leuchteffekte sind verschwunden. Die Umgebungstexturen sind unscharf, an den Figuren ändert sich nicht viel.

Hardware-Hilfe

Evolutions-Bremse

Ich habe gehört, dass Pro Evolution Soccer 3 unter Windows 98 teilweise viel zu schnell läuft. Unter Windows XP soll es aber tadellos funktionieren – nur bei mir leider nicht. Auf meinem Pentium 4 mit 2,8 Gigahertz, 512 MByte Hauptspeicher und einer Geforce FX 5600 SE läuft das Spiel wie in Zeitlupe. Wenn nur Torwart und Libero zu sehen sind, läuft das Spiel normal. Bei fünf oder mehr Spielern leidet das Spiel wieder unter der vermeintlichen Zeitlupe. Die Auflösung habe ich probeweise herabgestellt – dann kann ich normal spielen. Woran liegt das?

DANIEL KNAUSS

Pro Evolution Soccer 3 (**PES 3**) läuft auf Ihrem PC so langsam, weil die Grafikkarte zu langsam rechnet. In Situationen mit mehreren Kickern auf dem Platz erreicht das Spiel nicht die anvisierten 60 Bilder pro Sekunde (Fps) und deshalb bricht die Spielgeschwindigkeit ein. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie geben sich mit der niedrigen Auflösung von 640x480 Pixeln zufrieden oder Sie legen sich eine bessere Grafikkarte zu. Werfen Sie doch einen Blick in unser Weihnachts-Special ab Seite 228 – dort finden Sie auch konkrete Kaufempfehlungen für 3D-Platinen.

PC in Not

Neulich war ich bei einem Freund, um dessen Grafikkarte einzurichten. Ich habe noch einige Einstellungen im BIOS verändert und dabei wohl die Taktfrequenz des Prozessors von 100 auf 233 MHz geändert. Jetzt komme ich aber nicht mehr ins BIOS, um das Ganze rückgängig zu machen. Der PC startet nicht mehr und der Freund ist natürlich sauer. Was kann ich tun?

ERHAN ORKAN

Es gibt tatsächlich eine Möglichkeit, den Frontside-Bustakt wieder auf den Standardwert zu stellen. Schrauben Sie den PC auf und suchen Sie auf der Hauptplatine nach einer flachen Batterie in einer Plastikhalterung. Lösen Sie die Batterie vorsichtig und setzen Sie sie nach ungefähr 20 Sekunden wieder ein. Dadurch löschen Sie den Speicher mit den BIOS-Einstellungen. Wenn Sie den PC jetzt starten, arbeitet der Frontside-Bus wieder mit 100 MHz. Bringen Sie Ihrem Freund als Entschädigung doch einfach die nächste PC Games mit.

Eine Frage des Preises

Aufgrund des Grafikkartentests in PC Games 10/03 wollte ich meinen PC mit einer neuen Grafikkarte ausstatten. Ich interessiere mich für eine Karte mit Ati-Chip und liebäugele mit der Atlantis 9600 Pro von Sapphire. Vobis bietet aber eine Gainward Radeon 9600 Pro mit 128 MByte Grafikspeicher, DVI-Anschluss, AGP 8x und 400 MHz Chiptakt für 159 Euro an. Das klingt zwar gut, aber ich vermute, dass die Sache einen Haken hat. Ist da was dran? Mein aktueller PC ist ein Athlon 2400+ mit Nforce2-Mainboard und einer Geforce4 MX 440.

TORGE POHNS

Das mittlerweile abgelaufene Angebot war tatsächlich günstig und empfehlenswert. Bei der abgebildeten Grafikkarte handelte es sich allerdings nicht um ein Modell von Gainward. Die Firma verbaut auf ihren 3D-Beschleunigern ausschließlich Nvidia-Chips. Die vermeintliche Gainward-Platine stammt eigentlich von Powercolor. Vobis hat diesen Fehler mittlerweile richtig gestellt.

Crosslink oder Twisted-Pair?

In Ausgabe 10/02 gab es einen Artikel namens „LAN-leitung". Darin stand etwas über Netzwerkkabel. Da ich erst jetzt eine Netzwerk-Party plane, brauche ich noch etwas Hilfe. In einem Geschäft fand ich neulich ein Kabel mit dem Aufdruck „Twisted Pair/Crosslink". Jetzt wüsste ich gerne, wo man dieses Kabel einsetzt. In eurem Artikel war nur die Rede von Crosslink- und Twisted-Pair-Kabeln. Kann ich dieses eine Kabel für beide Verbindungsarten benutzen?

ROBERT NEUSE

DAS PROBLEM DES MONATS

Darstellungsfehler mit altem Catalyst-Treiber

Genau vier Wochen nach der Veröffentlichung des laut Ati „wichtigsten Software-Update der Firmengeschichte" hat der kanadische Grafikchip-Hersteller eine neue Version seines Catalyst-Treiberpaketes herausgegeben. Warum? Offensichtlich sorgte der alte Catalyst 3.8 für Probleme mit einigen populären Spielen, darunter **Jedi Knight: Jedi Academy, Homeworld 2, Grand Prix 4, Flight Simulator 2004, Links 2003, The Elder Scrolls 3: Morrowind** und **Serious Sam 2: The Second Encounter**. Mit der neuen Version sollen diese Fehler endlich behoben sein. Das Software-Paket (auf unserer Heft-DVD) eignet sich für die Betriebssysteme Windows XP, 2000, Me, 98 (SE) und alle Radeon-Grafikkarten der Modelle 7000 bis 9800. Auch Ati-Platinen mit TV-Tuner (All-In-Wonder-Serie) und Notebook-Grafikchips vertragen sich endlich mit Atis Referenztreiber. Eine weitere gute Nachricht: Seit dieser Version sind Treiber und Control Panel nicht mehr getrennt. Mit dem Catalyst 3.9 können Sie direkt auf alle Treiber-Einstellungen zugreifen.

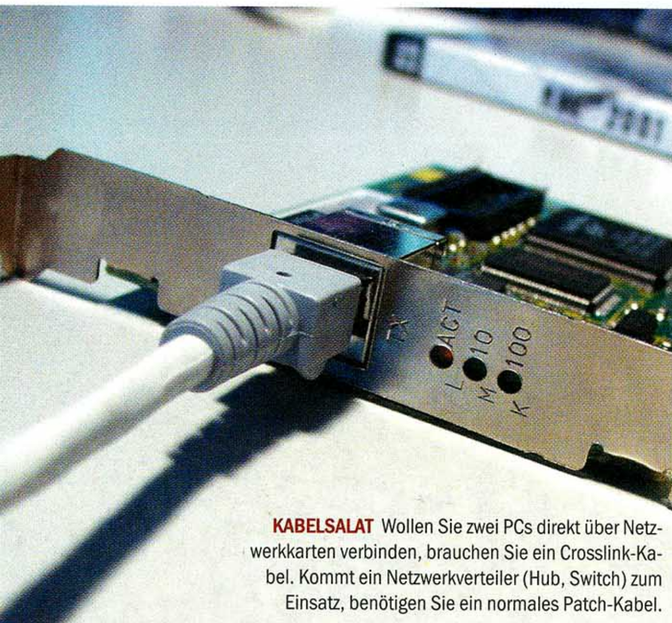


TREIBERSACHE Der neue Catalyst 3.9 behebt Probleme mit Jedi Knight: Jedi Academy, Homeworld 2, Grand Prix 4 und anderen Spielen.

Grafikoptionen

Pro Evolution Soccer 3

ZEITLUPE Nicht nur unter Windows 98, sondern auch mit besonders langsamen Grafikkarten sinkt die Spiel-Geschwindigkeit des Fußball-Knallers gewaltig.



KABELSALAT Wollen Sie zwei PCs direkt über Netzwerkkarten verbinden, brauchen Sie ein Crosslink-Kabel. Kommt ein Netzwerkverteiler (Hub, Switch) zum Einsatz, benötigen Sie ein normales Patch-Kabel.

Home | Shop | Lösungen | Firmenkunden | Service | Kleinanzeigen | Vobis | Presse
Hilfe | Suche | Vergleich | Mein Konto | Mein Warenkorb | AGB | Kundeninformation | Anbieter | Kontakt
Home - Shop ➤ Komponenten ➤ Grafikkarten ➤

Grafikkarte - Radeon 9600 pro 128MB TV/DVI

Unterstützt AGP 8x, DirectX 9.0, und OpenGL. Anschlüsse: VGA, DVI, S-Video. Für Window Windows XP.

➤ Technische Informationen anzeigen ◄

Unser Preis: € 159,00 — In den Warenkorb
Artikelnummer: 622291 — Wunschzettel
Anzahl: 1 — Produktbeschreibung senden

Dieser Artikel ist versandkostenfrei. Weitere Details finden Sie hier.
Versandfertig innerhalb von 1 Arbeitstag.
Für Rückfragen stehen wir unter 0180 - 59 09 100 (€ 0,12/Min.) zur Verfügung.

Druckansicht | Preisagent | Produ

Zubehör

Überprüfen Sie die Zubehörartikel die Sie der Bestellung des Artikels Grafikkarte - Radeon 9600 pro 128MB TV/DVI hinzufügen wollen und Warenkorb".

- Tastatur - Logitech Cordless Desktop Navigator — Unser Preis: € 69,99
- Lautsprechersystem - Typhoon Acoustic 5.1 — Unser Preis: € 79,00

ÜBERHOLT Das Vobis-Angebot mit einer Radeon-Grafikkarte von Gainward war fehlerhaft. Auf der Webseite wurde der Fehler bereits korrigiert.

Es handelt sich eindeutig um ein reines Crosslink-Kabel. Solche Kabel verbinden in erster Linie zwei PCs oder Netzwerkverteiler (Hub, Switch) miteinander. Für ein kleines Netzwerk mit nur einem Verteiler brauchen Sie lediglich so genannte „Patch-Kabel".

Der Zusatz „Twisted Pair" bedeutet nur, dass die einzelnen Leitungen paarweise miteinander verdrillt sind.

Prozessor-Wahl

Ich möchte meinen PC mit einem neuen Prozessor aufrüsten. Auf meinem Mainboard KT3 Ultra ARU steckt zurzeit noch ein Duron mit 1.200 MHz. Der Hersteller der Hauptplatine (MSI) gibt an, dass das Board höchstens einen Athlon XP 2600+ mit 133 MHz Frontside-Bustakt verkraftet. Man hat mir aber versichert, dass es den Prozessor nicht als Modell 2600+ mit 133 MHz FSB gibt. Was mach' ich denn jetzt?

„SPOOKY"

Der Athlon XP 2600+ arbeitet mit einem Frontside Bus (FSB) von 133 MHz DDR und läuft ohne Probleme auf Ihrer Hauptplatine. Das Kürzel DDR („Double Data Rate") beschreibt eine Übertragungstechnik, mit der pro Taktzyklus nicht ein, sondern gleich zwei Datenpakete übertragen werden. In diesem speziellen Fall beträgt die tatsächliche FSB-Frequenz zwar 133 MHz, die effektive Leistung entspricht aber der eines Frontside-Bus mit 266 MHz.

Selbst reparieren?

Ich habe durch die Installation einer falschen BIOS-Version vermutlich meinen Rechner zerstört. Mein Notebook zeigt nach dem Einschalten nur noch einen schwarzen Bildschirm an und startet das Betriebssystem nicht. Nach Aussage der Hersteller-Hotline muss ich das Gerät entweder kostenpflichtig einschicken oder einen neuen BIOS-Baustein bestellen und selbst einbauen. Meine Fragen: Kann man das BIOS-Update nicht auf andere Weise rückgängig machen? Ist es gefährlich, diesen Baustein als Durchschnitts-Anwender selbst zu wechseln?

CHRISTIAN HINZE

Sie können ein fehlgeschlagenes BIOS-Update nur durch einen neuen BIOS-Baustein beheben – ein Notfall-BIOS hat Ihr Mainboard ja offensichtlich nicht im Gepäck. Einen neuen Baustein bekommen Sie in der Regel beim Hersteller des Laptops. Den Einbau sollten Sie aber einem PC-Profi überlassen, denn schließlich ist ein Laptop ein sehr empfindliches Gerät. Wir raten Ihnen dazu, den Laptop für die kleine PC-Operation zum Hersteller einzusenden oder einem Fachmann anzuvertrauen.

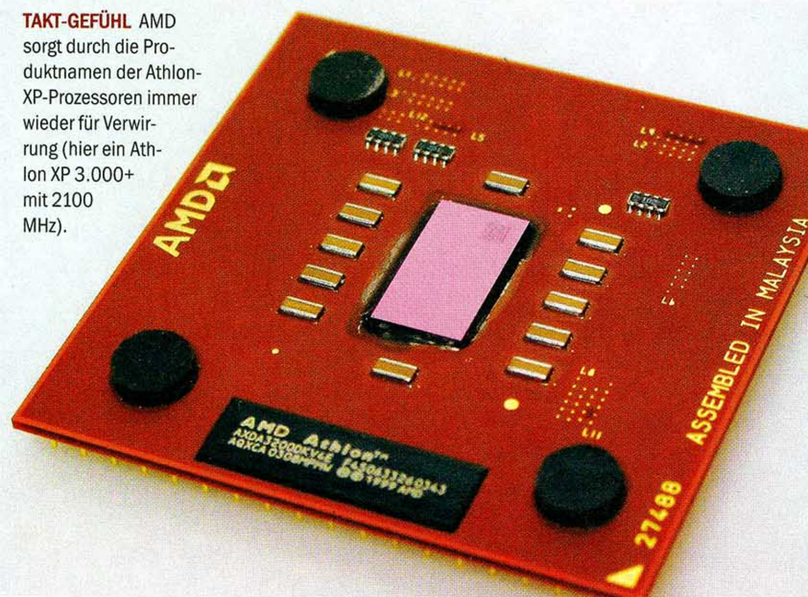
Staub aufwirbeln

Mein PC stürzt in Spielen regelmäßig ab. Wenn ich anschließend das Netzteil anfasse, verbrenne ich mir fast die Finger. Kann ich irgendwo etwas umstellen, um das zu beheben, oder muss ich mir einen zusätzlichen Kühler zulegen? Auf dem Netzteil steht folgende Bezeichnung: „Typ: it-atx 300 II DR PPFC, AC: input~230V/6A 300Watt 50~60HZ". Ich besitze einen Athlon XP 1500+, 256 MByte Hauptspeicher und eine Geforce4 Ti-4200.

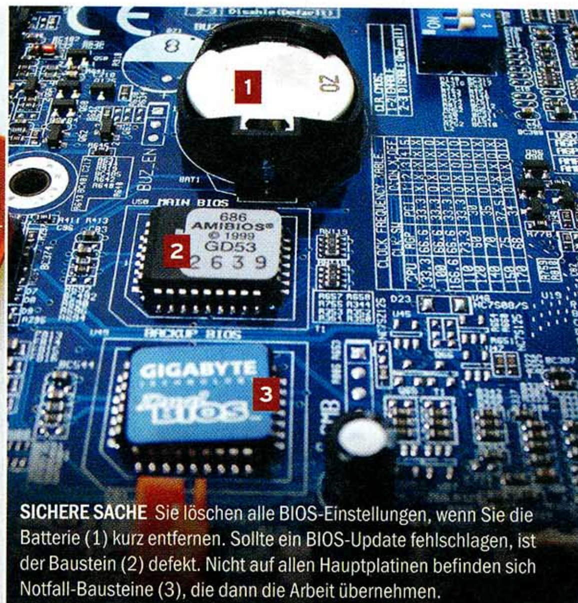
DANIEL STEFFES

Überprüfen Sie beim nächsten Systemstart, ob sich der Lüfter im Netzteil dreht. Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie das Gerät austauschen oder von einem Techniker reparieren lassen. Den Umbau dürfen Sie auf keinen Umständen selbst durchführen! Sollte der Lüfter doch anspringen, bremsen ihn vermutlich Schmutz und Staub aus. In diesem Fall schalten Sie das Netzteil ab und reinigen es am besten mit Druckluftspray aus dem Baumarkt – das ist absolut ungefährlich.

BERND HOLTMANN



TAKT-GEFÜHL AMD sorgt durch die Produktnamen der Athlon-XP-Prozessoren immer wieder für Verwirrung (hier ein Athlon XP 3.000+ mit 2100 MHz).



SICHERE SACHE Sie löschen alle BIOS-Einstellungen, wenn Sie die Batterie (1) kurz entfernen. Sollte ein BIOS-Update fehlschlagen, ist der Baustein (2) defekt. Nicht auf allen Hauptplatinen befinden sich Notfall-Bausteine (3), die dann die Arbeit übernehmen.

Fit for **Gaming**

Wenn Sie jetzt **PC Games abonnieren**, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr **kostenloses Dankeschön** wählen.



MTW Mousepad
Über zwei Jahre Entwicklungszeit hat sich ausgezahlt: Dieses Pad entspricht mit seinem Superflat Body, Heavy Grip, ProSize Shape und Controlled Glide exakt den hohen Anforderungen des Performance-orientierten Gamers von heute, der in Größe, Design und Beschaffenheit keine Kompromisse mehr eingehen möchte.

Entstanden ist dieses Mousepad in Zusammenarbeit mit dem deutschen Multigaming-Clan „MTW", einem Pionier des E-Sports mit über 6 Jahren Hardcore-Gaming-Erfahrung auf höchstem Niveau.

T-Shirt „Counter"
Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

T-Shirt „HiRes"
Das Motto „Maximum E-Sport Performance" richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

T-Shirt „I'VE SEEN FRENCH SCHOOL GIRLS SHOOT BETTER"
Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Anmache von seinen Mitstreitern abheben will.

GamersWear© **Weitere Infos unter: www.gamerswear.de**

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ T-Shirt „Counter" Gr. M (Art.-Nr. 002360)
☐ T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr. 002361)
☐ T-Shirt „HiRes" Gr. M (Art.-Nr. 002362)
☐ T-Shirt „HiRes" Gr. L (Art.-Nr. 002363)
☐ T-Shirt „School Girls" Gr. M (Art.-Nr. 002358)
☐ T-Shirt „School Girls" Gr. L (Art.-Nr. 002359)
☐ MTW Mousepad (Art.-Nr. 002364)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

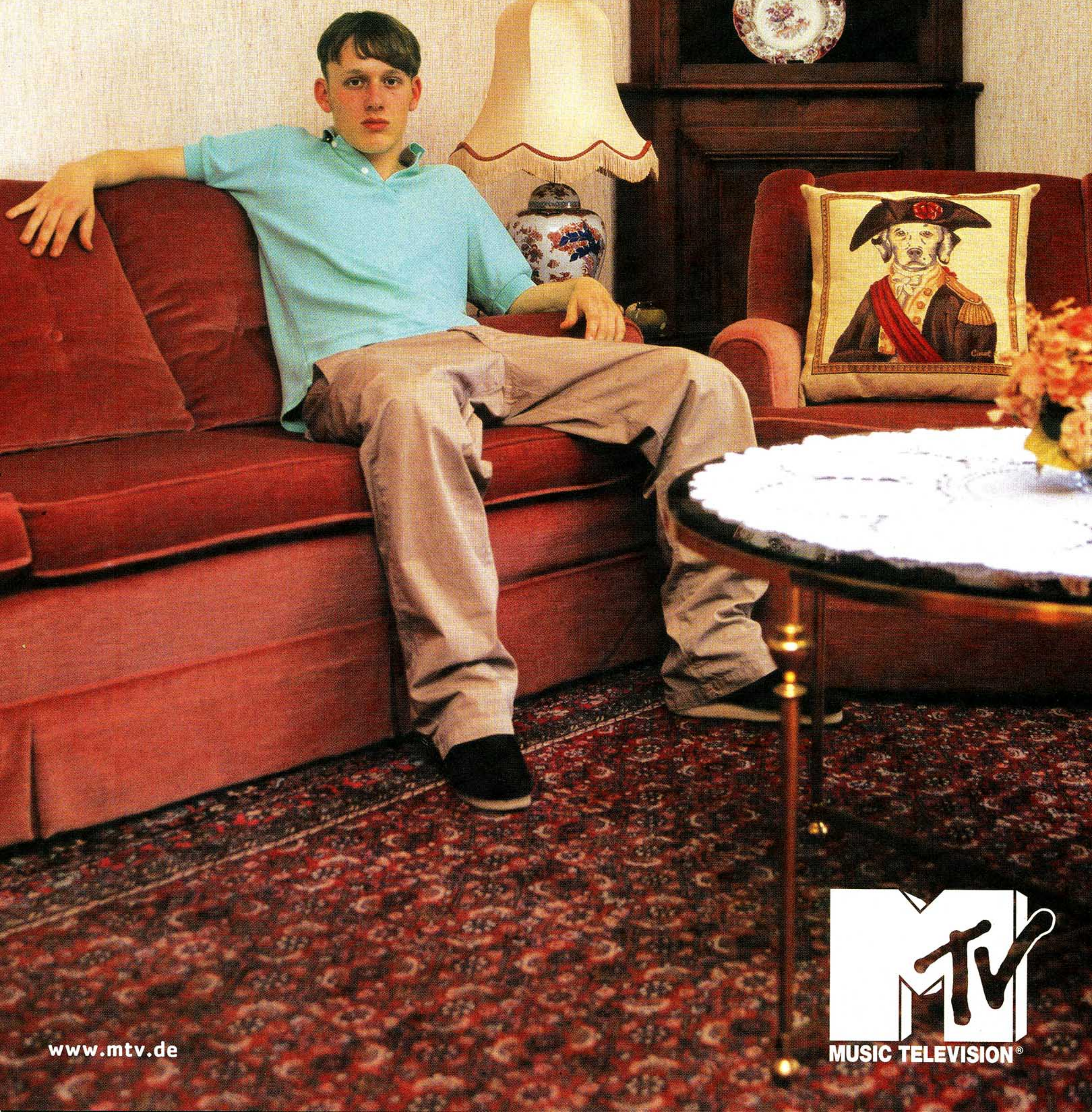
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 03

EINES TAGES WIRD DAS ALLES MAL DIR GEHÖREN



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

„Jetzt reicht's!", denkt sich Herr Schmerz und nimmt sein Schicksal selbst in die Hand. Und das, obwohl in Anbetracht der gemeinen Gegner und Verschwörungen kaum eine Überlebenschance besteht. Hat Max vielleicht einen Blick in unsere Komplettlösung riskiert - oder was macht ihn so siegessicher?

Allgemeine Tipps:

Wie halte ich Max auf Trab?

Max verputzt Schmerzpillen („Painkillers") wie kein anderer. Achten Sie darauf, dass der Pillenvorrat nie zur Neige geht. Immerhin finden in Max' Lederjacke bis zu acht Döschen Platz. Für eine komplette Heilung benötigt er bis zu sechs Rationen. Wer sich aufmerksam durch die Welt von Max Payne ballert, bekommt selten Entzugserscheinungen. In jedem Kapitel sind ausreichend Medikamente versteckt. Meist verbergen sich die Dosen in Schränken, Regalen und Badezimmern. Aber auch bei erledigten Gegnern liegen oft Pillen herum. Falls Ihr Pillen-Vorrat das Maximum erreicht, merken Sie sich die Stellen, an denen noch Döschen liegen, und holen Sie diese bei Gelegenheit ab. Beachten Sie, dass es eine Weile dauert, bis die volle Wirkung eintritt, wenn Ihr Held die Muntermacher eingenommen hat.

Woher bekomme ich Munition?

Die Spielewelt ist ein Pulverfass. Die Entwickler haben jedes Kapitel mit massig Munition ausgestattet. Die Verstecke sind immer die gleichen: Schränke, Regale und Kofferräume. Außerdem verliert jeder Gegner nach seinem Ableben die Wumme – ein gefundenes Fressen für Max. Falls Sie für eine Waffenart die maximal tragbare Munition besitzen, sollten Sie diese auch einsetzen. Oft benutzen fast alle Gegner in einem Kapitel dieselben Knarren. Sparen Sie in solchen Fällen die anderen Munitionsarten für schwierige Spielpassagen auf und schlagen Sie die Feinde mit deren eigenen Waffen.

Kampftipps:

Wie überstehe ich mehrere Gegner auf einmal?

Begehen Sie nicht den Fehler, die Banditen nacheinander auszuschalten. Denn während Sie einen beharken, kassieren Sie die Salven der restlichen Gauner. Nach einem Treffer krümmen sich die Typen dagegen für kurze Zeit und können das Feuer nicht erwidern. Wenn Sie die Feinde also nacheinander „anschießen", kann niemand auf Sie feuern. Sobald sich der letzte Gauner windet, fangen Sie wieder beim ersten an. Vorteil: keine Gegentreffer und die Gegner beißen alle zur selben Zeit ins Gras.

Wo sind die Feinde?

Unauffälligkeit gehört nicht zu den Stärken der Verbrecherbande. Oft hören Sie schon vor der Tür das Geschwätz der Typen. Manchmal unterhalten sich auch Zivilisten. Den Unterschied erkennen Sie am Akzent – Bürger haben keinen. Außerdem hören Sie die Schritte der Gangster. Bei solchen Geräuschen im Treppenhaus erkennen Sie, ob sich der Typ nähert oder entfernt, können entsprechend in Deckung gehen oder die Verfolgung aufnehmen. Wenn die Gegner Sie im nächsten Raum erwarten, sind sie häufig ungeschickt, werfen Gegenstände um oder schlagen Türen zu – ein klares Indiz für bevorstehenden Feindkontakt.

Benzinkanister und Treibstofffässer

Diese explosiven Gegenstände liegen nie sinnlos herum. Oft öffnet die Druckwelle der Explosion geheime Gänge oder schaltet gleich mehrere Banditen aus. Es kommt häufig vor, dass die Programmierer die Fähigkeiten der Engine demonstrieren wollen und die Raumausstattung physikalisch korrekt durch die Zimmer fliegen lassen – auch schön.

Gehen Sie in Deckung!

Bei Feuergefechten empfiehlt es sich, in gehockter Haltung Deckung zu suchen. **Vorteile:**
- Die Gegner sehen Sie nicht oder schießen daneben.
- Ihre Treffsicherheit erhöht sich.

Schauen Sie um die Ecke

Die Präzisionswaffen MP5 und Dragunov haben eine weitere Stärke: In der Zoom-Funktion erspähen Sie die Gegner, bevor diese Sie entdecken. Nutzen Sie dies aus, indem Sie sich an Mauervorsprünge heranpirschen und um die Ecke spitzen. Oft sehen Sie einen ahnungslosen Wächter, der auf der Lauer liegt – ein leichtes Opfer.

Die kniffligsten Spielabschnitte:

Teil 1, Kapitel 1: Elevator Doors

Obwohl dieser Level Max nicht an die Schmerzgrenze bringt, fehlt es ihm an ausreichend Munition. Der Inhalt eines versteckten Kartons leistet hier Abhilfe. So finden Sie das Schätzchen: Sobald Sie den ersten Saubermann treffen, begleitet er Sie in die nächste Halle. Nachdem Sie die beiden Kerle erledigt haben, schauen Sie sich um. An der einen Wand entdecken Sie einen Gabelstapler. Wenn Sie die Hebebühne aktivieren, fährt selbige nach oben und hebt einen Balken an – ein Aufgang entsteht. Balancieren Sie nach oben und klettern Sie zum Karton hinüber. Für die Kletterpartie werden Sie mit Munition, Schmerzmitteln und einer Granate belohnt.

Teil 1, Kapitel 4: No „Us" in This
Wo ist der Scharfschütze?

Verlassen Sie das Apartment und gehen Sie nach links. Beim Aufzug biegen Sie links ab und laufen bis zum Ende des Korridors. Nach einem kurzen Gespräch überreicht Ihnen die tapfere Lady von Zimmer Nummer 305 eine Schrotflinte. Klettern Sie über die Fenstersimse, bis ein

Kommt Zeit, kommt Kugel

Der Zeitlupen-Effekt namens Bullet-Time-Modus ist das Herzstück des Spiels. Es gibt zwei Varianten:



Bullet-Time only:
Nachdem Sie den Modus aktiviert haben, verfärbt sich der Bildschirm und die Sanduhr läuft ab. Die Wahrscheinlichkeit, vom Gegner getroffen zu werden, sinkt gewaltig, während Max die Feinde in Ruhe aufs Korn nimmt. Sie haben Zeit, um den feindlichen Projektilen auszuweichen. Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend Bullet-Time zur Verfügung haben. Wenn Sie das Spiel mitten im Kampf ungewollt in den Normal-Modus zurückversetzt, endet dies fast immer tödlich für Max. Bei hohem Gegneraufkommen ist die Bullet-Time ein Muss!



Bullet-Time-Combo (Shot-Dodging):
Diese Version kostet Sie keine Bullet-Time, dafür ist sie nur von kurzer Dauer. Mit der Combo führt Max einen Zeitlupensprung aus. Während des Satzes lässt sich die Spielfigur frei bewegen und Zielen wird zum Kinderspiel. Ein großer Nachteil dieser Technik ist die Dauer, bis der Held wieder auf die Beine kommt. Während dieser Zeit bieten Sie den Feinden eine große Angriffsfläche. Weiterer Minuspunkt: Bei manchen Kamerawinkeln verdeckt der Körper Ihrer Spielfigur das Fadenkreuz, was die Schießerei zur Glückssache macht. Die Technik eignet sich hervorragend, um in einen Raum zu hechten und die Feinde zu überraschen.

Welche Waffe ist die beste?

Die Waffenwahl ist situationsabhängig. Generell sind die Sturmgewehre M4 und Kalaschnikow die feuerstärksten Bleispritzen. Da die Munition für diese Wummen rar gesät ist, setzen Sie die Geräte am besten nur bei hohem Gegneraufkommen ein. Gehen wir kurz auf die Waffen ein:

Pistolen:
- 9-mm-Pistole
- Desert Eagle

Die Faustfeuerwaffen sind nicht zu unterschätzen. Die hohe Genauigkeit auf größere Distanz und die ausreichende Feuerrate machen sie zum Allzweck-Handwerkszeug. Die stärkere der beiden ist die Desert Eagle.

Schrotflinten:
- Pump-Action-Shotgun
- Abgesägte Schrotflinte

Brutale Nahkampfwaffen. Die abgesägte Variante richtet zwar den größten Schaden an, hat aber nur zwei Schüsse im Lauf. Deshalb ist die Pump-Action-Shotgun die bessere Wahl.

Maschinenpistolen:
- Ingrams
- MP5

Die Ingrams haben eine hohe Feuerrate, aber auch einen hohen Streufaktor. Auf die Entfernung trifft Max damit nicht mal einen Berg. Wegen des großen Magazins ist die Ingram nahkampftauglich. Die integrierte Zoom-Funktion und die hohe Zielgenauigkeit machen die MP5 zum Mercedes unter den Maschinenpistolen.

Sturmgewehre:
- M4
- Kalaschnikow

Die beiden nehmen sich nichts. Mit Abstand die besten Waffen.

Präzisionsgewehr:
- Dragunov

Präzise und tödlich – leider herrscht chronischer Munitionsmangel.

Transporter unten auf dem Platz vorfährt. Schleudern Sie eine Granate nach unten, bevor die Feinde aussteigen. Den Rest der Meute vertrimmen Sie mit Ihren Ingrams. Springen Sie zum nächsten Sims und klettern Sie in das Zimmer. Mit dem Telefon fordern Sie Verstärkung an. Lassen Sie den Kerl im Nachbarraum pennen und kraxeln Sie erneut nach draußen. Durch das offene Fenster gelangen Sie in einen bewachten Korridor. Vorsicht! Einer der Typen schmeißt mit Granaten um sich. Biegen Sie links ab und statten Sie der verwirrten Dame einen Besuch ab. Die Ärmste freut sich so über ein Gespräch mit Ihnen, dass sie Ihnen Schmerzpillen anbietet. Gehen Sie ins Schlafzimmer, steigen Sie auf den Fenstersims und springen Sie zum Baugerüst. Oberhalb des Gestells befindet sich der Schlupfwinkel des Scharfschützen samt seinem Gewehr. Für den Blick durch die Kamera werden Sie mit einer witzigen Szene belohnt.

Wo finde ich den Türcode?

Hören Sie sich die Tonbandaufnahmen an, schnappen Sie sich die Schmerzpillen aus dem Badezimmer und verlassen Sie das Apartment. Kämpfen Sie sich die Stufen hoch, bis Sie die siebte Etage erreichen, und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Die Basement-Schilder führen Sie in den Keller, wo Ihnen der „Graffiti-Künstler" Eddie den Code für das Zimmer im siebten Stock verrät. Nichts wie ab in den Aufzug und hoch in die siebte Etage. Begeben Sie sich zum Apartment mit der offenen Tür. Links, im Bad, erhalten Sie satte vier Portionen Schmerzkiller. Geradeaus befindet sich das Wohnzimmer. Durchsuchen Sie die Schränke und gehen Sie in den letzten Raum, die Küche. Verpassen Sie dem Typen einen Satz Blei und klettern Sie auf den Fenstersims im Nebenraum. Balancieren Sie so über die Simse, wie es auf dem Screenshot eingezeichnet ist. Unterwegs erledigen Sie einen Heckenschützen mit dem Präzisionsgewehr, bevor Sie durch das offene Fenster springen.

Teil 2, Kapitel 1: The Things that I Want

Nachdem Sie die beiden Verfolger unschädlich gemacht haben, gehen Sie zurück Richtung Ausgang und rüsten sich mit der gut versteckten Kalaschnikow-Munition aus. Oberhalb der ersten Treppe finden Sie Molotowcocktails und mehrere Schmerzpillen.

Teil 3, Kapitel 3: A Mob-War

Schnappen Sie sich die Molotowcocktails aus dem nächsten Raum und betreten Sie das Treppenhaus. Nach kurzer Zeit kommen zwei Banditen zur Tür herein, die Sie mit Ihren Ingrams empfangen. Jetzt bearbeiten Sie den Schrotflinten-Schützen, der die Treppe heruntersteigt. Gehen Sie nach draußen und zerschießen Sie den Benzinkanister. Durch die Explosion bricht ein Teil des Gerüstes ein, wodurch ein neuer Aufgang entsteht.

Teil 3, Kapitel 7: Love Hurts
Wie bringe ich mich vor den Trümmerteilen in Sicherheit?

Warten Sie, bis Mona die Belegschaft auf dem Hof ausgeschaltet hat und ins Gebäude eindringt. Jetzt öffnen Sie den Transporter und stecken die drei Pillenrationen und die Kalaschnikow-Munition ein. Nachdem Sie mit den Wachen fertig sind, öffnet sich das Haupttor und ein Bösewicht rennt Max genau vor die Flinte. Nachdem die Bombe aktiviert wurde, bringen Sie sich bei der Eingangstür in Sicherheit und weichen den von der Decke fallenden Trümmerteilen aus. Im restlichen Teil der Eingangshalle gibt es keinen anderen sicheren Platz.

Teil 3, Kapitel 8: That Old Familiar Feeling
Wie überlebe ich die Explosion?

Hechten Sie durch die Tür und erledigen Sie die Wache. Schnappen Sie sich die Waffe und empfangen Sie den Typen, der um die Ecke kommt. Flüchten Sie in den herabgestürzten Panic-Room. Mithilfe des Schalters schließt sich das Schott. Nach den Explosionen verlassen Sie die Kammer und gehen links um die Ecke.

Wie komme ich zu Vlad?

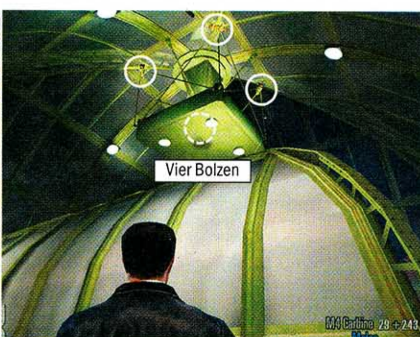
Nachdem Sie sich in Wodens Krankenzimmer ausgerüstet haben, erwartet Sie das erste Duell mit Vlad. Gehen Sie vorsichtig ins benachbarte Treppenhaus. Vlad steht oberhalb der zerstörten Treppe und beschießt Max, sobald er den Raum betritt. Vorsicht, der hinterhältige Russe ist ein hervorragender Schütze. Aktivieren Sie den Wandschalter und gehen Sie in Wodens Krankenzimmer in Deckung. Vlad versteckt sich hinter dem Schrank und ruft den Treppenlift wieder nach oben, weshalb Sie nochmals den Wandschalter benutzen. Gehen Sie so lange in Deckung, bis die Kabine unten angekommen ist. Steigen Sie ein und betätigen Sie den Schalter. Auf der Fahrt nach oben greifen zwei Kalaschnikow-Brüder an. Rüsten Sie sich aus und öffnen Sie die letzte Tür.

Wie erledige ich Vlad?

Der Oberbösewicht befindet sich im Metallkäfig über der Glaskuppel. Weichen Sie den Dynamitstangen aus und zerschießen Sie mit der MP5 im Zoommodus die Bolzen aus den Stahlstreben des Plateaus. Da Vlad die Bomben sehr zielgenau wirft, müssen Sie immer in Bewegung bleiben. Nach einiger Zeit nimmt der Sims rund um die Kuppel Schaden und immer mehr Lücken entstehen. Neben den Attacken von oben müssen Sie nun auch noch auf den Weg achten. Nachdem Vlad auf die Kuppel gestürzt ist, ballern Sie die restlichen Bolzen aus der Vorrichtung und die Stahlkonstruktion fällt von der Decke. Jetzt noch ein paar Salven und Vlad ist Geschichte. RALPH WOLLNER



SICHERHEITSZONE Im eingezeichneten Bereich kann Max die Explosion nichts anhaben.



VLADS ENDE Um das Plateau zum Einsturz zu bringen, schießen Sie die Bolzen aus ihren Verankerungen.

Oster-Maxe

Die Welt der Schmerzen wimmelt vor Überraschungen und versteckten Gags. Unzählige Wände werden von abstrusen Plakaten verziert und etliche Dialoge wimmeln vor Anspielungen und Ironie. Während andere Magazine auf Biegen und Brechen eine Easteregg-Seite sinnvoll zu füllen versuchen, beschränken wir uns auf die wirklich auffälligen Boni – Qualität statt Quantität.

Der Lauscher an der Wand:
Generell lohnt es sich, die Dialoge der Gauner nicht zu unterbrechen. Hören Sie sich die witzigen Gespräche bis zum Ende an. Bleiben Sie während der Unterhaltungen in Deckung und schnellen Sie heraus, sobald die Plappermäuler fertig sind.

Schrein am Fenstersims



Im Teil 1, Kapitel 7: The Million Dollar Question befindet sich ein eigenartiges Easteregg: Nachdem Sie mit dem Fensterlift nach unten gefahren sind, weichen Sie den Granaten aus und hüpfen auf den Fenstersims. Hopsen Sie nicht gleich durch das offene Fenster, sondern balancieren Sie auf dem Sims um die Hausecke. Durch das dortige Fenster gelangen Sie in einen schummrigen Extraraum. In der Mitte steht so etwas wie ein Altar, auf dem ein Buch liegt. Es handelt sich um einen Nachruf – ein wirklich trauriges Easteregg.

Hausmeister Eddie
Teil 1, Kapitel 4: No „Us" in This: Begeben Sie sich zu Hausmeister Eddie. Das ist der Kopfhörerträger im Keller, der Ihnen den Türcode verrät. Mit seinem Walkman lauscht er gerade der Titelmusik zu **Max Payne 2** („Poets of the Fall – Late Goodby") und singt den Text lauthals mit.

Scharfschützen-Zimmer
Im selben Kapitel, in dem Eddie sein Unwesen treibt, gibt es ein weiteres Easteregg. Im Raum des hinterhältigen Snipers befinden sich einige Gegenstände, die Sie unbedingt benutzen sollten:
- *Tonband-Gerät:*
Aktivieren Sie das antiquierte Teil und lauschen Sie den interessanten Aufzeichnungen. Typisch Rockstar-Games – die letzte Aufnahme handelt von einem Anruf bei einer Sex-Hotline.
- *Kamera:*
Riskieren Sie einen Blick durch die Linse. Sie werden Zeuge einer ulkigen Szene, bei der sich einige Gegner selbst ausschalten – danke!

Die Fernsehsendungen:
Schauen Sie sich unbedingt die Serien an! In vielen Zimmern haben Sie genügend Zeit, um Max gemütlich vor der Glotze zu parken. Besonders interessant ist die Seifenoper „Lords and Ladies". Mit fortschreitender Spieldauer werden neue Folgen gesendet, die Sie nicht verpassen sollten. Gruselfans empfehlen wir den Schocker „Adress unknown" – leider bleibt die Handlung bei diesem Streifen ziemlich auf der Strecke.

Alternatives Spielende:
Vorsicht Spoiler! Wenn Sie den Dead-on-Arrival-Modus meistern, werden Sie mit einer neuen Schlussszene belohnt. Beim neuen Ende passiert seltsamerweise etwas Positives: Mona überlebt schwer verletzt.

Hidden & Dangerous 2

Klar können Sie auch einfach in Rambo-Manier vorgehen und auf Verluste pfeifen, um das Spiel zu bestreiten. Aber mal ehrlich: So zu spielen ist ja wahrlich keine Kunst. Wir zeigen Ihnen, wie echte Profis vorgehen.

Musterung

Wen soll ich rekrutieren?

30 Protagonisten, aus denen der Spieler wählen kann – da fällt die Auswahl schwer. Machen Sie sich die Mühe und tippen Sie die Werte der Charaktere in eine Tabelle, um besser vergleichen zu können. Die wichtigsten Attribute sind Schießen und Tarnung, für jede dieser Fähigkeiten gehört ein Spitzenmann ins Team. Der beste Schütze übernimmt später die Rolle des Scharfschützen, während der Tarnspezialist als Aufklärer arbeitet. Prädestiniert für diese Rollen sind die Figuren Andrew Harris (bester Schütze) und William Broadhurst (Tarnexperte). Die Top-Leute in Sachen Erste Hilfe (H. Bennett) und Schlossknacken (J. Kratochvil) schneiden bei der Tarnung schlecht ab. Wer damit leben kann, nimmt sie trotzdem ins Team auf. Harris ist allerdings gut genug im Schlossknacken. Rekrutieren Sie lieber noch zwei passable Schützen. Unsere recht ausgewogene Redaktionstruppe besteht außer den genannten Harris und Broadhurst aus Irwin Carlysle (guter Schütze und Schlossknacker) und David Foreman (guter Schütze und Medic). Diese Gruppe meisterte alle Missionen.

Was kommt ins Gepäck?

Wahre Packesel sind die Jungs der SAS nicht gerade. Ein Rucksack gehört auf jeden Fall zur Ausrüstung, ebenso gilt Helmpflicht! Ein Barett mag schick aussehen, verhindert aber keinen Kopftreffer. Es genügt, jeder Figur eine Hauptwaffe mitzugeben. Übertreiben Sie es nicht mit der Munition, 50 Schuss für einen Karabiner und vier Magazine für eine Maschinenpistole sind okay. Pistolen bleiben liegen, ein oder zwei Granaten im Gepäck der Helden sind sinnvoller. Wenn Sie gerne schleichen und still vorgehen, rüsten Sie den oder die Tarnexperten mit schallgedämpften Waffen und Messern aus. Einer der Soldaten schnappt sich noch ein Fernglas, das gute Stück ist im Einsatz Gold wert.

Verbessern Sie Ihre Ausrüstung!

Die Schlachtfelder bieten genug Gelegenheit, um sich die Taschen mit geeigneter Ausrüstung zu füllen. Durchsuchen Sie jeden gefallenen Gegner. So rüsten Sie jede Figur bequem mit einer Zweitwaffe aus und finden außerdem Uniformen, um sich besser zu tarnen, und hier und da auch mal einen Schlüssel, um verschlossene Bereiche zu betreten.

Grundausbildung

Welche Spielsteuerung benutze ich bloß?

Ego-Shooter-Perspektive, Taktikbildschirm, Gruppensteuerung in Echtzeit – die Auswahl ist groß. Die Steuerung im Taktikmodus ist nur für Fans der **Rainbow Six**-Reihe zu empfehlen. Die Kommandos müssen aufwendig eingegeben werden und die schlechte Team-KI führt eher zu Frust denn zum Erfolg. Die beste Variante:

1. Eine Figur mit hohem Tarnwert inklusive Fernglas im Gepäck führt die Gruppe an.
2. Das Team folgt mit zuvor erteiltem Feuerverbot. Die Mitstreiter weisen meistens früh genug auf Gegnerpräsenz hin. Checken Sie daraufhin mit dem Fernglas die Lage.
3. Das Team erhält derweil den Befehl, auf Ihren Schuss zu warten. So kommt es kaum zu überstürzten Gefechten, nur weil die nervösen Kameraden wieder vorschnell den Abzug betätigt haben.
4. Sobald der Spieler das erste Ziel unter Feuer nimmt, beteiligen sich die Kollegen am Kampfgeschehen. Vor dem ersten Schuss ist es empfehlenswert, den Taktikbildschirm aufzurufen und sich einen Überblick über die Standorte der sichtbaren Gegner zu machen. Diese werden mit einem schicken, roten Rahmen angezeigt. Auch die aufrufbare Karte ist eine wertvolle Hilfe, da dort die Sichtradien von sämtlichen sichtbaren Gegnern angezeigt werden.

Einsatz von Medizin

Der Medic ist quasi die letzte Rettung. Selbst wenn Ihre Jungs schwer angeschlagen sind, es aber noch lebend bis zum Ende der Mission schaffen, sind sie zu Beginn der nächsten Mission automatisch wieder geheilt. Es genügt, pro Team-Mitglied ein Medipack mitzunehmen. Wer die Augen offen hält, findet unterwegs genügend Medizinkästchen, um den Vorrat aufzustocken.

Der Ernst des Lebens

Die SAS im perfekten Einsatz

Anstatt Sie mit grauer Theorie zu langweilen, zeigen wir Ihnen anhand der ersten Kampagne, wie Sie **Hidden & Dangerous 2** optimal spielen. Also, auf ins Gefecht!

Operation Schneeball: Erster Angriff

1. Erster Befehl: „Alle Mann warten auf meinen Schuss!" Danach pirscht der Aufklärer im Schutz der Bäume in Richtung Hütte los, gefolgt von seinen Kompagnons. Potz Blitz, kaum ist man in Sichtweite des Holzbaus, wackeln die ersten beiden Gegner ins Freie.
2. Sobald die Widersacher im Schnee liegen, wird die Karte nach weiteren Gegnern überprüft. Die Luft ist rein, also plündern Sie in Ruhe die ersten Opfer. Danach geht's weiter durch den Wald.
3. Das Team meldet neue Gegner, die auf der Karte ebenfalls sichtbar sind. Das nächste Gefecht steht an. Attackieren Sie Ihre Gegner liegend – so treffen Sie am besten.
4. Sygurd führt das SAS-Team in Richtung Fabrik. Dummerweise steht da ein Lkw samt Besatzung auf der Straße. Hinter solch unvorhersehbaren Zwischenfällen versteckt sich mitunter ein optionales Ziel. Feuern Sie nicht nur auf die Gegner, sondern auch auf die Munitionskisten auf dem Wagen. Siehe da, das ganze Ding geht in die Luft und damit ist ein optionales Ziel erfüllt.
5. Anstatt durch den stark bewachten Haupteingang zu spazieren, hält sich die Truppe etwas abseits, um die Basis von Nordosten zu betreten. In der Nähe des Zauns gehen alle Jungs in Stellung und warten wieder auf den ersten Schuss des Spielers. Übernehmen Sie dabei am besten selber die Rolle des Scharfschützen und holen Sie zuerst den MG-Schützen aus seinem Turm.
6. Während ein Soldat den Zaun mit der Drahtschere kappt, werden die übrigen Helden im Taktikmodus zur Deckung eingesetzt. Führen Sie dann unbemerkt die Truppe in den Hafenbereich.

Rendezvous

1. Am Ausgang kommen der eigenen Truppe gleich zwei bis drei Deutsche entgegen. Sobald diese reglos im Schnee liegen, holt sich Ihre Mannschaft Munition aus den abgeworfenen Kisten.
2. Verlassen Sie die Anlage wieder über den Hafen durch den Zaun. Ein Trupp Deutscher wird inzwischen in die Basis einströmen und sich in den Häusern verschanzen. Fallen Sie den Bösewichtern in den Rücken. Danach geht's zum Treffen mit dem Verbindungsmann. Falls Sie keine Granaten mehr haben: Beim Lkw an der Straße werden Sie fündig.



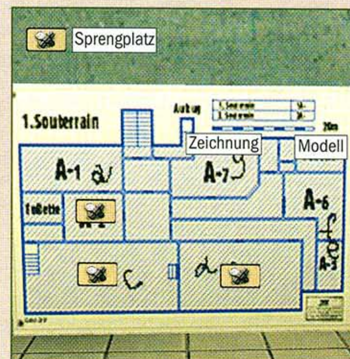
AUFTAKT Gleich in der ersten Mission beweisen Sie Ihr taktisches Geschick. Unsere Beschreibung verrät Ihnen, worauf Sie achten müssen.



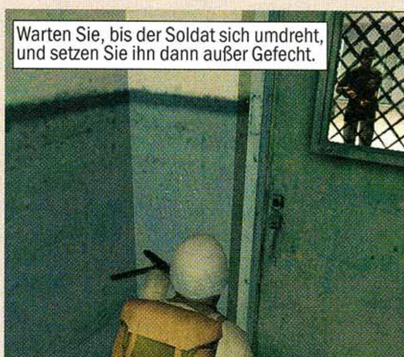
EINGERAHMT Die Gegner werden im Taktikbildschirm umrahmt dargestellt. Damit ist es kinderleicht, Ihren Jungs Ziele zuzuweisen. So decken Sie den Mann am Zaun.

Erkundung

1. Der Auftrag wird von einem Charakter mit hoher Tarnfähigkeit und schallgedämpfter Waffe ausgeführt.
2. Die Tür zur ersten Etage führt lediglich zu einem schlafenden Wachmann, den Sie schon mal aus dem Verkehr ziehen.
3. In der zweiten Etage lauschen Sie erst dem Gespräch zwischen dem Wissenschaftler und dem Soldaten. Links und rechts in den Gängen patrouillieren Soldaten, die bei Verdacht sofort die jeweiligen Alarmknöpfe drücken. Dank der leisen Waffe ist es ein Leichtes, das zu verhindern.
4. Rechts im Abschnitt „1-b Steuer r" liegen – natürlich bewacht – in der Kammer zur Rechten Dynamit und Waffen herum. Gegenüber befindet sich ein grünlich schimmernder Raum – der dortige Windkanal ist das erste Fotomotiv. Auf der gleichen Ebene sind zwei Sprengplätze, der Generator und der Lagerraum zu finden.
5. Beim Windkanal die Treppe hoch, am Bassin vorbei ist ein Raum mit Steueranlagen, ein weiterer Sprengplatz. In der Steuerzentrale des Bassin-Raumes befindet sich der vierte Sprengplatz, der fünfte und letzte ist in der Halle mit den Tanks.
6. Wer in aller Ruhe die Etage absucht, entdeckt das Modell sowie die Zeichnung eines Flugzeuges. Damit ist die Spionagefotoserie komplett. Erst wenn dieses Missionsziel erfüllt ist, werden die Sprengsätze angebracht – zuerst die drei auf der Ebene mit den Flugzeugmodellen.
7. Vorsicht, die untere Etage ist jetzt mit weiteren Deutschen besetzt. Eine wohl platzierte Granate oder gezielte Salven mit der Maschinenpistole sorgen für Ruhe.
8. In der Basis finden Sie am Hafen einen verletzten Kameraden. Erst wenn Sie mit ihm geredet haben, betreten Sie das Boot, um die Mission zu beenden.









Die Top-Leute

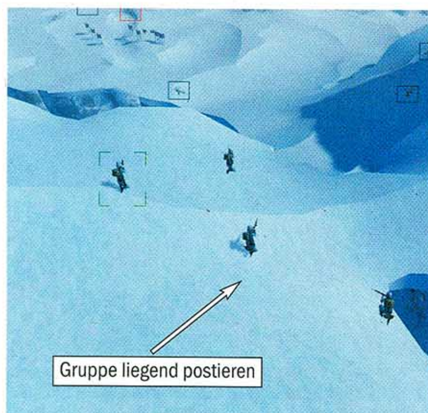
Schießen		Tarnung		Erste Hilfe		Schlossknacken		Gesundheit		Ausdauer		Kraft	
Roger Jenkins	86	William Broadhurst	80	Herbert Bennett	85	Jan Kratochvil	75	Daniel O'Sullivan	645	Frederick Mallory	80	George Wingate	34
Andrew Harris	85	John Glesby	79	Paul Tatnell	82	Douglas Lauer	70	James T. Russell	635	William Broadhurst	78	Larry Smith	33
Thomas Wright	83	Simon Finch	77	Larry Smith	65	Irwin Carlysle	60	Kevin Turner	630	James Saunby	77	Thomas Wright	32
Siegfried Hirsch	82	Irwin Carlysle	75	Julian Cunningham	60	Patrick Mullhilland	56	Harry Collins	620	Douglas Lauer	75	James Saunby	31

3. Achten Sie unbedingt auf die umliegenden Hügel bei Sygurds Hütte. Ein deutscher Scharfschütze will dem Verbindungsmann an den Kragen. Indem Sie das verhindern, erfüllen Sie ein weiteres optionales Ziel.
4. Vorsichtig pirscht die Gruppe mit dem Piloten zur Anlage zurück. An der Straße ist Motorengeräusch zu hören. Beordern Sie alle Mann auf den Boden – ein Lkw, gefüllt mit Soldaten, rollt vorbei. Wechseln Sie in den Taktikmodus und befehlen Sie jedem Soldaten, eine Granate auf den Lastwagen zu schmeißen. Wenn alles klappt, erledigen Sie damit sämtliche Gegner auf dem Lkw.

Eisberg

1. Nur der Tarnspezialist mit Fernglas im Gepäck läuft los, um einen strategisch günstigen Punkt zu finden – der Rest muss warten.
2. Der große Schneehügel in der Mitte ist hervorragend geeignet, um die Truppe dort in Stellung gehen zu lassen. Achten Sie auf etwaige Fußspuren im Schnee, um patrouillierende Soldaten im Vorfeld auszuschalten.
3. Auf der Nordseite des Hügels gehen Sie mit dem Team über der Schneebrücke in Stellung. Nehmen Sie von dort die Deutschen unter Beschuss. Aktivieren Sie während des Gefechtes immer wieder den Taktikmodus, um sich einen Überblick zu verschaffen, wo noch feindliche Kräfte versteckt sind. Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihnen keine Gegner in die Flanke fallen.
4. Die Gruppe rückt nach dem Gefecht vorsichtig zum Lager vor. Suchen Sie die Fenster der Hütten nach postierten Soldaten ab und schaffen Sie diese per Scharfschützengewehr aus dem Weg.
5. Das Lager wird zunächst umrundet, um sicherzugehen, dass keine feindlichen Kräfte mehr am Leben sind. Gefährlich ist die Flak auf dem U-Boot. Die dortigen Soldaten greifen Sie am besten im Team von Norden an.
6. Zwei Mann genügen, um die Hütten zu durchsuchen. Die richtige Waffe für diese Aufgabe ist jetzt die Maschinenpistole. Plötzlich auftauchende Gegner hinter Türen werden mit schnellen Feuerstößen ausgeschaltet.
7. Die U-Boot-Besatzung ist im Bug und Heck verteilt. Setzen Sie einen treffsicheren Schützen ein, der mit schnellen Salven aus der Maschinenpistole die Mission beendet.

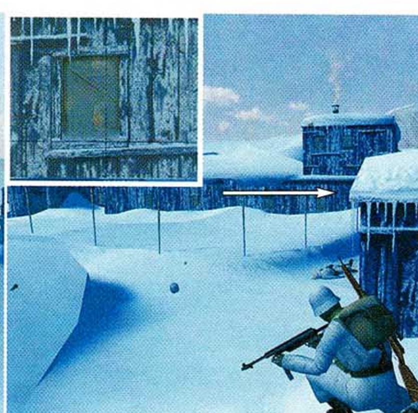
STEFAN WEISS



EISIG Auf der Schneebrücke erkennen Sie im Taktikmodus genau, wo noch Feinde sind.



UMRUNDET Bewegen Sie sich um das Lager herum, um die Soldaten am U-Boot auszuschalten.



ERWISCHT Blicken Sie um Ecken, um feindliche Schützen an Fenstern rechtzeitig zu erkennen.

Abräumen und sparen







Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Über 350 Gratis-Spiele und -Tools

Die brandneue Ausgabe des erfolgreichen Sonderheftes liegt endlich vor. Über 120 Gratis-Spiele warten auf ihre Entdeckung und in jedem Genre finden sich echte Spielspaß-Juwelen. Über 230 der besten Hilfs- und Anwendungs-Programme für alle Bereiche der PC-Nutzung komplettieren diese aufwendig zusammengestellte PC-Games-Sonderausgabe. Zusammen mit der über 4 Gigabyte Daten umfassenden DVD ein unverzichtbares Sammelwerk für Gelegenheitsspieler und PC-Bastler.

PC Games: Tipps & Tricks

Topthema: Die ultimative 100%-Lösung zu **GTA Vice City**. Das neue PC-Games-Tipps&Tricks-Sonderheft hat aber weitaus mehr zu bieten als „nur" Tipps, Cheats und Komplettlösungen. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates auch die Vollversion des actiongeladenen Tophits **Shadowman**. Als besondere Zugabe gibt es obendrein noch ein riesiges Wendeposter. Entscheiden Sie selber, ob Sie sich die coole **Half-Life 2**-Seite aufhängen oder doch lieber alle Mehrspieler-Karten von **C&C-Generäle** auf einen Blick sehen wollen.

PC Games: Spiele für jeden PC

Ihr PC ist eigentlich reif fürs Museum, doch Sie wollen sich keinen neuen Rechner leisten? Sie möchten auf Ihrer 500-MHz-Maschine ruckelfreien Spielspaß genießen? Der Name des neuen PC-Games-Sonderheftes ist Programm: Spiele für JEDEN PC – maximaler Spielspaß trotz minimaler Ausstattung. Über 100 Spitzentitel aus vier Kategorien (bis 500 MHz, ab 500 MHz, ab 800 MHz, ab 1.000 MHz) werden vorgestellt und bewertet. Dazu gibt's sofort umsetzbare Tuning-Tipps, mit denen Sie bares Geld sparen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „PC Games: Über 350 Gratis-Spiele und -Tools" (Art.-Nr. 002355)
- „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002353)
- „PC Games: Spiele für jeden PC" (Art.-Nr. 002344)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

Silent Storm

Voll zur Sache geht's im knallharten Strategieknüller von Jowood. Ohne die richtigen Taktiken sind Sie hoffnungslos aufgeschmissen. Unser dickes Tipps-Paket mit Karten und detaillierten Screenshots liefert Ihnen die optimalen Grundlagen, um auch die schwierigsten Missionen zu meistern.



ANGEECKT Was Sie an diesem Spiel lieben werden? Unter anderem Ecken aller Art. Ob drinnen oder draußen, geschickt aufgebaut lassen Sie jeden Fiesling auflaufen.

Sichtfeld verbessern

Nervt Sie die popelige Zoom- und Kippfunktion der Kamera? Kein Problem, mit nur wenigen Handgriffen bekommen Sie den totalen Durchblick. Öffnen Sie im Spielverzeichnis den Ordner „cfg" und bearbeiten Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei autoexec.cfg. Dort stehen unter anderem die Zeilen:
mission_camera_limits 35 10 65 -1.35 -0.75
mission_camera_softlimits 35 18 50 -1.4 -0.7
Die erste Zahl steht für das Sichtfeld (Gradangabe), der zweite Wert für das maximale Heran-, der dritte Wert fürs maximale Herauszoomen (maximal 100). Der vierte Wert bestimmt die maximale und der letzte die minimale Neigung. Das lästige „Springen" der Kamera verhindern Sie, indem Sie die Werte der beiden genannten Zeilen angleichen. Für die Tipps haben wir zum Beispiel folgende Einstellungen gewählt:
mission_camera_limits 35 5 100 -5.00 -0.00
mission_camera_softlimits 35 5 100 -5.00 -0.00

Charakterwahl

Wie pack ich's an?

Gleich zu Beginn kann man ins Fettnäpfchen treten, wenn man sich bei der Charakterwahl vertut. Suchen Sie sich einen guten Kämpfer aus. Bereits in den ersten Minuten auf dem Schlachtfeld wird klar, dass es vorteilhaft ist, den Gegner schon aus größerer Distanz zu beharken. Am besten ist daher der Scharfschütze geeignet. Wenn Ihnen die vorgegebenen Figuren nicht passen, basteln Sie sich einen „handgeklickten" Schützen. Verzichten Sie ruhig auf Stärke (der Wert 3 genügt), Geschicklichkeit setzen Sie auf den Wert 10 und Intelligenz auf 7.

Die optimale Gruppe

Nach der ersten Einführungsmission kann der Spieler auf weiteres Personal zugreifen. Nutzen Sie das aus und heuern Sie fünf Mitstreiter an. Je ein Sanitäter und Ingenieur reichen völlig, bei der restlichen Besetzung entscheidet die Spielweise über die Auswahl. Wer viel schleichen und im Verborgenen arbeiten möchte, nimmt wenigstens einen Scout mit. Falls es richtig krachen soll, gehören Grenadiere und Soldaten ins Team. Taktisch versierte Spieler basteln sich eine gut gemischte Truppe. Achten Sie bei der Teamwahl darauf, Charaktere mit möglichst hoher Aktionspunktzahl zu rekrutieren. Dafür kann man Abstriche bei den Vitalitätspunkten in Kauf nehmen. Denn bei **Silent Storm** gilt: Je mehr Sie pro Runde anstellen können, desto besser. Immer noch unsicher? Dann versuchen Sie Ihr Glück mit unserer Redaktionstruppe: Zusätzlich zum oben erwähnten Scharfschützen rekrutieren Sie Toki (Scout), Kenko (Ingenieur), Eagle (Scharfschütze), Gari (Sanitäter) und Reggie (Grenadier).

Lernfähige Truppe

Anfangs treffen Ihre Recken gerade mal ein Scheunentor. Daher gilt: Trainieren, was das Zeug hält.
Auch wenn es Sie viel, viel Zeit kostet, spielen Sie immer wieder die Zufallsbegegnungen auf den regionalen Karten. Die Einsatztruppe lernt bei jedem Einsatz und ist somit für die Hauptmissionen besser gerüstet. Damit wären wir bei den Fertigkeiten. Eins gleich vorweg: Alle Fertigkeiten zu lernen fällt flach, Spezialisierung ist angesagt. Statt Allround-Talente zu trainieren, ist es viel sinnvoller, sich für einen oder zwei Zielfertigkeiten zu entscheiden und diese konsequent zu verfolgen. Wer viel Zeit in **Silent Storm** investiert, trainiert nach und nach die zur Verfügung stehenden Figuren der einzelnen Klassen zu unterschiedlichen Experten.

Speicher dir doch einen

Schnellspeichern ist schön und gut, allerdings kann man das auch im falschen Moment tun. Viel wichtiger ist es, vor Missionsstart einen festen Spielstand in der Basis anzulegen. Wenn Sie im Verlauf der Mission merken, dass einfach nichts klappt, weil kein Scharfschütze im Team ist oder der Raketenwerfer-Experte fehlt – kein Thema: Laden Sie den Basis-Spielstand und stellen Sie die Truppe für die Mission angepasst zusammen. Im Gefecht selbst ist es ratsam, vor bestimmten Aktionen abzuspeichern, da selbst bei hoher Trefferchance das Ergebnis variieren kann. Beispiel: Grenadier Reggie schmeißt eine Granate mit 80 Prozent Chance und trifft ... mal wieder die eigene Truppe. Neu laden und siehe da: Reggie hat's gepeilt und trifft voll ins Schwarze.

Die goldene Regel

Missionsbeginn, erster Gegner, anvisieren, sch..., Magazin leer. Kennen Sie das? Unbedingt ins Hirn pauken: In der Basis wird aus- und aufgerüstet und jede Waffe geladen, BEVOR es losgeht. Außerdem nicht vergessen: Der Besuch im Lazarett kuriert das komplette Squad vollständig.

Pistoleros & Carabinieri

Waffenkunde

Angesichts des riesigen Waffenangebots kommt man leicht ins Schwitzen. Das Arsenal der Gegner ist oft effektiver, also wird auf dem Schlachtfeld erst mal alles gesammelt, was die Antagonisten so „fallen lassen". Zu Hause in der Basis studieren Sie dann in der Waffenkammer in Ruhe, was denn so vorhanden ist. Die Reichweite der Wummen ist nicht das Entscheidende. Viel wichtiger ist der Schaden und vor allem, wie viele Aktionspunkte für den Einsatz nötig sind. Übrigens erweitert sich das Waffenarsenal in der Basis nach fast jeder Hauptmission, ein regelmäßiger Besuch im heimatlichen Bunker ist daher Pflicht. Beschränken Sie sich auf zwei Waffenklassen pro Figur. Zu einer Waffe mit großer Reichweite (Karabiner, Scharfschützengewehr) packen Sie eine taugliche Maschinenpistole oder Pistole, um sowohl für den Nah- als auch für den Fernkampf gerüstet zu sein. Spezialisten wie Granaten- oder Schwere-Waffen-Experten müssen Sie entsprechend ausstatten. Wenn Sie lieber schleichen, versorgen Sie sich mit Messern und schallgedämpften Waffen. Ein guter Scout erledigt damit Gegner mühelos.

Punktekonto

Das richtige Management der jeweiligen Aktionspunkte (AP) pro Zug ist spielentscheidend. Egal was geplant wird, wenigstens eine der Figuren sollte immer genügend APs übrig haben, um im Fall eines eigenen Bonuszuges (Interrupt) eine effektive Aktion zu starten (Granatenwurf, Feuerstoß oder gezielter Schuss). Hohe Chancen auf einen Bonuszug gibt es, wenn Ihre Figur hinter einer Ecke lauert und in der gegnerischen Runde ein Feind in Sicht kommt. Bewegen Sie die Figuren immer nur so weit, dass sie wenigstens noch knien oder besser noch liegen können, um mehr Deckung zu haben. Übrigens verbraucht die Bewegung „Rennen" die wenigsten APs, allerdings verursacht die entsprechende Figur dann mehr Lärm.

Wann beginnt die Runde?

Solange die Truppe in Echtzeit unterwegs ist, lassen Sie sie im Verstecken-Modus durch die Gegend scharwenzeln – am besten geduckt. Teilen Sie die Gruppe in Zweierteams und finden Sie erst heraus, wo sich die Gegner aufhalten. Solange Sie unentdeckt bleiben, ist alles in Butter. Wenn die Gegner nahe an die eigenen Figuren rücken, aktivieren Sie manuell den Rundenmodus. So behalten Sie meistens die Initiative.

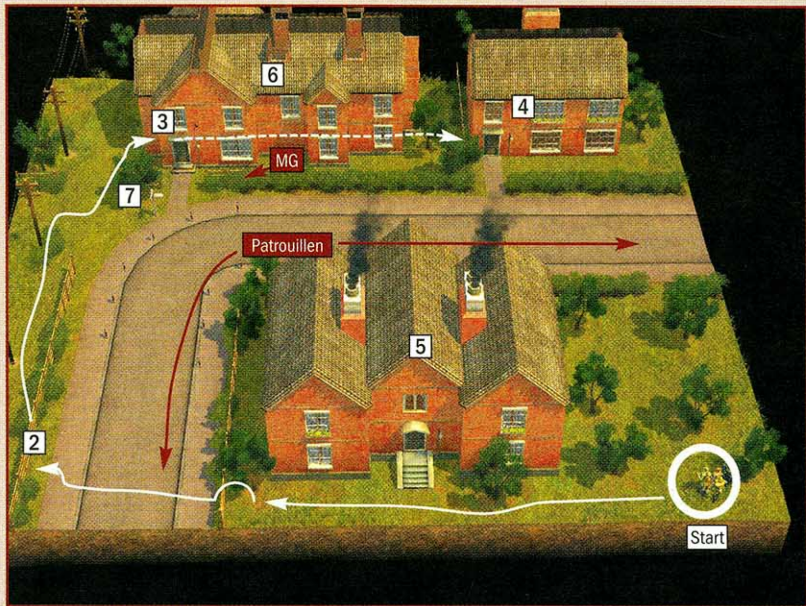
Keine Komplettlösung?

Eine typische Lösung gibt es nicht, da der Kampagnenverlauf jedes Mal anders ist und die Szenarien zufällig ausgewählt werden. In unseren beschriebenen Missionen erfahren Sie jedoch alle wichtigen Taktiken, mit denen sich das Spiel erfolgreich beenden lässt.

S

Büro des britischen Kommandanten

1. Die Gruppe pirscht im Verstecken-Modus erfolgreich in Richtung Zaun. Sobald sich die Patrouille verzogen hat, klettern Sie über die Bretterwände zur anderen Seite.
2. Im Schutz der Hecke und des Zauns warten wir in aller Ruhe die Patrouille ab, um sie unter Feuer zu nehmen.
3. Geduckt schleicht die Gruppe weiter und steigt durch ein Fenster ins Gebäude. Durchs Erdgeschoss geht's rüber zum Nachbarhaus.
4. Im oberen Stockwerk befindet sich die erste Zielperson mit den Geheimdokumenten.
5. Gewöhnen Sie es sich an, alle Gebäude nach Dokumenten und Truhen zu durchsuchen.
6. Zum Schluss holen Sie sich den Offizier und dessen Dokumente aus dem oberen Büro. Achtung: Lassen Sie einen Kameraden mit hohem Spot-Wert in Richtung Zimmer blicken, damit Sie die Initiative erhalten!
7. Die Flucht mit dem Offizier auf dem Buckel gerät wegen plötzlich auftauchender Tommys zur knifflige Aufgabe. Kluge Strategen bauen vor und postieren alle verfügbaren Leute an der Gebäudeecke, mit Blick zur Straße. Während der Offizier nur langsam von einem Soldaten herausgetragen werden kann, halten die übrigen Teammitglieder die Gegner auf Abstand. Zum Schluss sammelt sich die gesamte Gruppe am nahe gelegenen Kartenrand, um die Szene zu verlassen.









Kleine englische Stadt

1. Sofort am Start tauchen gegnerische Truppen auf – keine Chance, erst die Karte zu erkunden. Daher müssen Sie sofort mit allen Mann runter und den Soldaten eine volle Breitseite verpassen.
2. Die Ruhe täuscht! Nachdem Sie Kontakt mit der Zielperson haben, mutieren die zuvor neutralen Alliierten zu gegnerischen Agenten. Stellen Sie sich am besten auf einen Häuserkampf ein. Postieren Sie sich an Fenstern und vor allem im Treppenhaus. Wer dort reinklettert, bekommt eine saftige Begrüßung vor den Latz geballert.
3. Platzieren Sie den Grenadier an einen Sonnenplatz am Fenster. So kann er anrückende Gegner hervorragend mit seinen Wurfgeschossen eindecken.
4. In den höheren Schwierigkeitsgraden rücken die Gegner nicht einfach dumpf alle nacheinander an, sondern verschanzen sich auch. Nutzen Sie die Spielphysik, wo es geht. Wenn Sie beispielsweise einen Antagonisten durch ein Fenster auf der anderen Gebäudeseite erblicken, feuern Sie durch das Zimmer durch.
5. Wenn es die Gegner bis ins Gebäudeinnere schaffen, werden die Karabiner eingepackt und die Maschinenpistolen knattern los. Lange Salven auf kurze Distanz lassen jeden Gegner schnell zu Boden gehen. Übrigens: Granaten schlagen Löcher ins Treppenhaus, das kann zu Sackgassen führen.



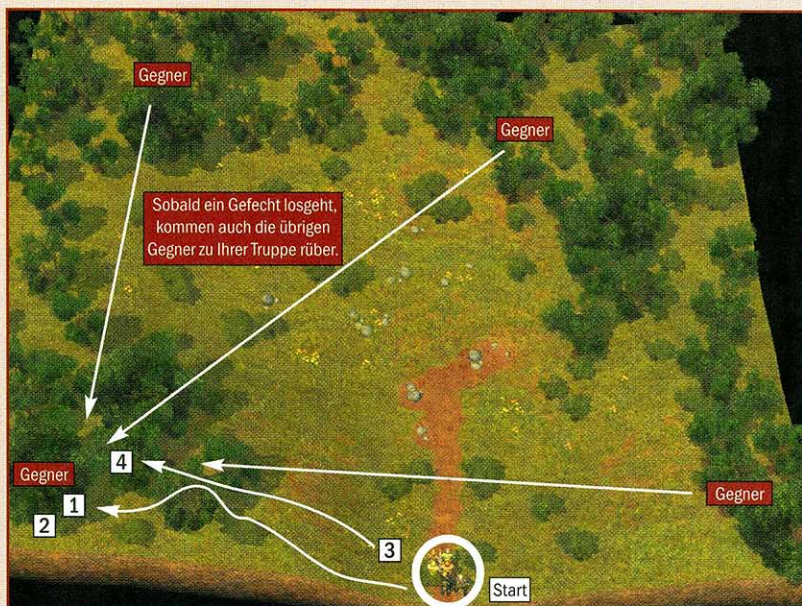






Ort der Dokumentenübergabe

1. Da fühlt man sich doch gleich eingekesselt! Gottlob bleiben die Gegner zunächst still am Platz. Das schafft Zeit, um mit dem getarnten Scout einen taktisch günstigen Punkt zu suchen. Wenn Sie die Feinde entdeckt haben, lassen Sie einen Teil des Teams zum Scout nachrücken.
2. Dank der Fähigkeit Verstecken erreicht der Scout unbemerkt sein Opfer und lässt es kalten Stahl schmecken. Die Messer sind im Nahkampf durchaus effektiv, vor allem, wenn Sie im Spielverlauf die entsprechenden Fertigkeiten verbessern. Zur Sicherheit postiert sich dennoch ein Schütze in der Nähe, um gegebenenfalls die Arbeit zu „vollenden".
3. Rechnen Sie immer mit Gegnern, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald es zum Kampf kommt, wirkt das wie ein Signal für die übrigen Feinde auf der Einsatzkarte. Ein Teil der Truppe übernimmt also die wichtige Rückendeckung. Setzen Sie vor allem auf Waffen mit großer Reichweite, etwa Karabiner oder Scharfschützengewehre. Wenn Ihnen die Gegner zu sehr auf den Pelz rücken, ziehen Sie sich in eine bessere Deckung zurück.
4. Auf der gezeigten Karte ist das Waldstück unten links die beste Position, um sich zurückzuziehen. Verteilen Sie dort Ihre Recken und lassen Sie die feindlichen Alliierten auf sich zumarschieren. Empfangen Sie den Gegner mit Granaten und Maschinengewehrsalven.





Bleiben Sie getarnt und führen Sie die restliche Truppe in Schussweite heran. Dann schlagen Sie los.

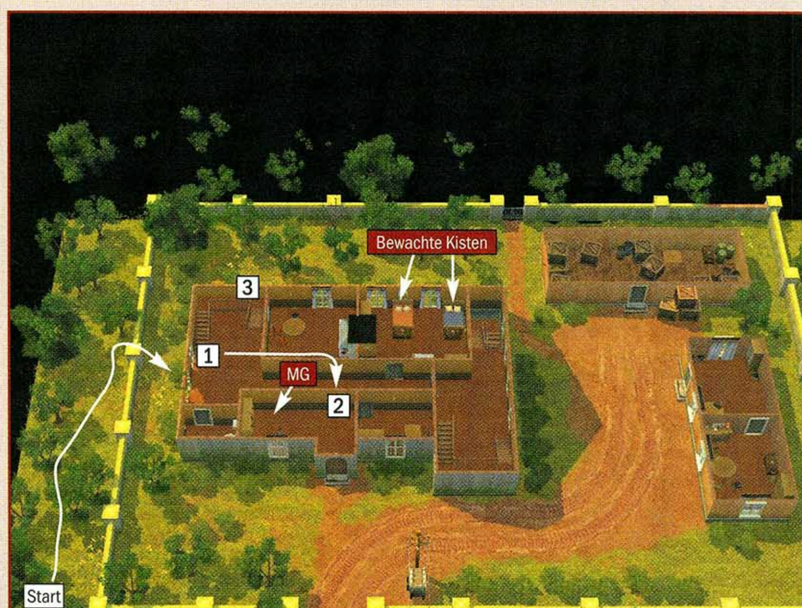




Setzen Sie immer mehrere Figuren zur Rückendeckung ein.

Britisches Labor

1. Gegnerische Basen durch den Vordereingang zu stürmen, ist fast immer Selbstmord. Der clevere Taktiker sucht sich lieber eine geschützte Stelle wie diese zerstörte Hauswand. Dort kraxelt die Mannschaft ins Zielgebiet. Der enge Flur und das Treppenhaus eignen sich hervorragend, um sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen, die sich dort blicken lassen. Ein ideales Einsatzgebiet für MPs und Granaten!
2. Ist die Gruppe drin, gilt es, ungebetene Gäste fernzuhalten. Taktisch günstige Positionen wie Türeingänge und Fenster besetzen Sie mit Ihren Schützen. In der Eingangshalle ist auch ein MG.
3. Nicht alle Gegner lassen sich ins Erdgeschoss locken. Es gibt aber zwei Treppenhäuser, so dass Sie die Gegner oben leicht in die Zange nehmen können. Alternativ bauen Sie sich an einer Ecke auf und setzen Charaktere mit hohem Spot-Wert ein, um die Initiative zu behalten.
4. In Szenarien wie diesem bekommt der Gegner kurz nach dem Start jede Menge Verstärkung. Wer sich dabei auf einen Kampf im Freien einlässt, gerät schnell ins Hintertreffen. In unserem Fall wurden alle anwesenden Feindtruppen vom Hauptgebäude aus bekämpft. Wenn es gut läuft, erledigen Sie mithilfe des montierten MGs jede Menge Angreifer, bevor diese überhaupt das Gebäude erreichen.





Die Gruppe klettert auf Höhe der zerstörten Wand über die Mauer. Der ideale Platz, um die Gegner abzufangen.



Pech für den Gegner, der Zutritt wird verweigert.



Sechsmal Interrupt, sechsmal erfolgreiche Gegnerbeseitigung.

S

Deutscher Herrensitz

1. Im Laufe des Spiels sind die Szenarien mit einer riesigen Menge an Gegnern bestückt. In diesem Fall steht die Gruppe vom Start weg völlig eingekesselt da. Völlig? Nicht ganz, das einzige Schlupfloch ist das offene Tor. Statt sich auf dem Hof blutige Nasen und mehr zu holen, ziehen Sie in der ersten Runde die gesamte Truppe aus der Schusslinie.

2. Der Grenadier der Gruppe bezieht an der Mauer Stellung, während seine Kumpels die Straße entlangflitzen, um das zweite Tor zu erreichen. Warten Sie, bis sich die Verfolger dem ersten Tor nähern. Zeit, ein paar explosive Liebesgrüße über die Mauer zu werfen! Wenn Sie Granaten mit großem Wirkungsradius einsetzen, legen Sie die Gegner im Handumdrehen flach. Wenn die Zeit es zulässt, gibt es noch einen hinterhältigen Trick: Schließen Sie das Gittertor und verminen Sie es mit Granaten oder Sprengsätzen. Wer nun seine Nase aus dem Tor streckt, erlebt eine bitterböse Überraschung.

3. Am zweiten Schlosstor kommt es zum großen Gemetzel. Links und rechts davon postieren sich die Schützen. Falls die Gegner nicht von allein rauskommen wollen, zeigen Sie sich kurz mit einem Charakter und ziehen sich sofort wieder zurück. Wenn alles klappt, rollt Ihnen fast die gesamte Schlosskompanie entgegen. Die Schützen am Tor brauchen nur abwarten, es gibt in aller Regel einen Interrupt zu Ihren Gunsten, sobald ein feindlicher Soldat in Ihre Sichtlinie gerät. Diese Taktik funktioniert fast immer.

4. Hinweis: Auch wenn sich angeschlagene Gegner ins Gebäude zurückziehen und die Türen hinter sich zuschlagen – die Spielphysik erlaubt es, zum Beispiel durch Holztüren zu ballern.

5. Wenn Ihre Einsatzgruppe erst im Gebäude ist, setzen die übrigen Soldaten alles daran, die Gefangennahme des Offiziers im ersten Stock zu verhindern. Vorsicht, wenn Sie an Fenstern vorbeigehen! Falls Ihre Leute dabei entdeckt werden, gibt es meistens Interrupt-Züge für die Gegner. Glauben Sie uns, die Jungs in diesem Szenario schießen richtig gut und benutzen obendrein Waffen schweren Kalibers. Vergessen Sie zudem nicht die Rückendeckung. Mindestens zwei Leute müssen die Treppenhäuser im Auge behalten. STEFAN WEISS





Nein, das ist keine moderne Kunst, sondern der richtige Start für dieses Szenario.



Werfen Sie Ihre Granaten galant über die Mauer.



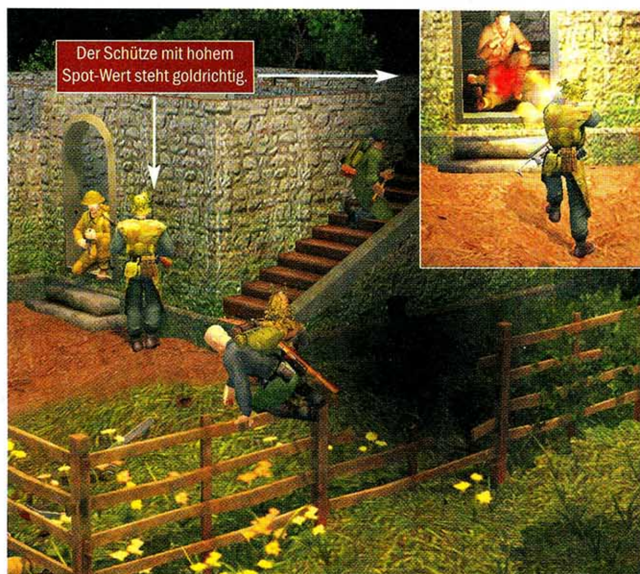
Auch eine Art, den Hofeingang zu pflastern.



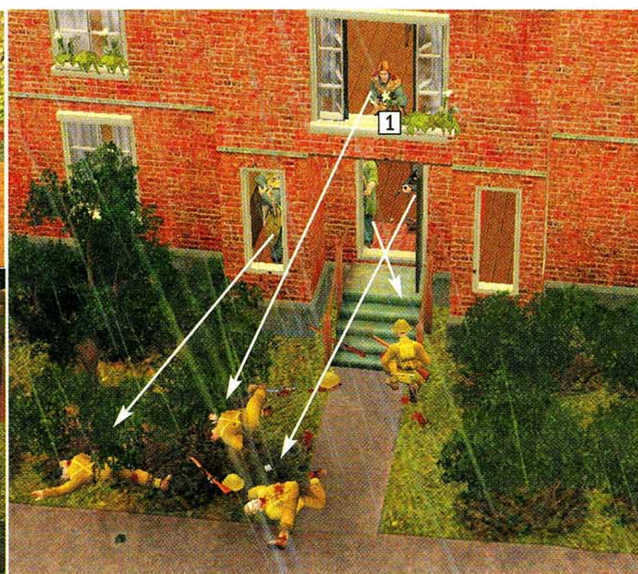
In der Runde zuvor war der Kollege noch putzmunter. Pech für ihn, dass die Kugeln auch durch Holztüren schlagen.



Mit genügend APs auf dem Konto sind Sie hier schnell fertig.



VORBILDLICH Ihre Jungs nähern sich dem Zielgebäudeund werden unfreundlich empfangen. Gut, dass der eigene Schütze den Interrupt erhält.



ABGEWEHRT Unbemerkt konnte sich die Gruppe an Fenstern und Türen (1) aufbauen. Pro Mann ein Ziel und schon liegen vier Probleme weniger am Boden.

Call of Duty

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft kämpfen Sie gegen die Achsenmächte und dringen immer tiefer ins Feindesland vor. Bis zum Reichstag in Berlin ist es ein langer und beschwerlicher Weg. Wir legen Ihnen einen passenden Reiseführer ins Marschgepäck.

Mission 1: Der Sender

Das Bauernhaus neben Ihrem Landeplatz ist kaum bewacht. Nähern Sie sich dem Bunker und stecken Sie auf dem Weg die Sendertasche ein. In den Häusern erwarten Sie nur wenige Überraschungen: Ein Soldat verschanzt sich hinter dem Sofa oberhalb der Treppe. Im Innenhof öffnet ein Schütze ein Fenster im ersten Stock. Zu guter Letzt hält ein Lastwagen vor dem Haus, der Ihnen neuen Ärger einbringt.

Mission 2: Das Dorf erobern

Robben Sie über das Gras und beharken Sie die MG-Nester in den Häusern. Hinter dem ersten Haus werfen Sie Granaten über den Zaun. Finden Sie sich wie befohlen an der Mauer ein. Rechts liegt ein MG-Schütze in der Garage. Durch das Loch auf der linken Seite der Kirche beharken Sie die Bewacher vor der ersten Flak. Schließen Sie zu Ihrem Trupp auf. Gegenüber steht der zweite Luftabwehr-Panzer. Um an die letzte Flak zu kommen, machen Sie sich ganz rechts an das MG-Nest ran.

Mission 3: Das Dorf halten

Die Gegner kraxeln neben der Kirche und am rechten Straßenrand über die Mauer. Holen Sie sich eine Panzerfaust aus der Kirche. Bei der Gelegenheit lassen Sie ein FG-42 von den Gegnern mitgehen. Machen Sie sich an den Panzer heran. Wetzen Sie zurück und klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr. Lassen Sie sich beim Rückweg vom nördlichen Zugang nicht vor dem Panzer sehen. Das letzte Kettenfahrzeug oben an der Kreuzung nehmen Ihre Kumpane auseinander. Die Mörserteams sind gut verteidigt. Die Stellungen befinden sich im Turm, in der Mitte hinter den Sandsäcken und ganz links neben dem zerfallenen Backsteinbau.

Mission 4: Die Autofahrt

Bei dieser Einlage haben Sie nicht viel zu tun. Heben Sie sich etwas Munition für eine kurze Strecke zu Fuß auf. Während Ihre Gefährten das Auto knacken, riskieren Sie ab und zu einen Blick nach links zur Hausecke.

Mission 5: Brecourt

Machen Sie sich in großem Bogen an die Gräben heran. Halten Sie Ihren Kopf unten und benutzen Sie Ihre Granaten. Nachdem Sie das erste Geschütz zerstört haben, krabbeln Sie ganz links auf die Stellungen zu. Achten Sie vor dem dritten Geschütz auf das Maschinengewehr links. Die Scheune räumen Sie per Granate. Lugen Sie vorsichtig aus der Tür nach draußen. Auf dem Hinterhof beschießt Sie ein Kerl aus dem anderen Gebäude. Von dem Fenster im Schlafzimmer aus erwischen Sie ihn garantiert. Biegen Sie nicht links ab, sondern nähern Sie sich der letzten Artillerie von hinten.

Mission 6: Das Schlösschen

Werfen Sie vom Felsen an der Straße aus links neben den Wachposten eine Granate. Der Soldat rennt davon und Sie können vorrücken. Im oberen Stock liegen Unterlagen auf der Kommode im hintersten Zimmer. Pesen Sie wieder nach unten. Durch die Flügeltüren geht's nun weiter. Auf dem Balkon legen Sie sich auf den Boden und lehnen sich links aus der Tür. Im Keller begrapschen Sie den Adler auf dem Sims neben dem Kamin. Zerballern Sie die Kommunikationsanlage und drehen Sie sich sofort um, Sie bekommen Besuch. Hinter der gesprengten Gefängnistür liegt ein MG-Mann. Auf dem Fluchtweg bekommen Sie es mit der deutschen Verstärkung zu tun.

Mission 7: Das Lager

Vor der Basis stehen vier Wachen. Nehmen Sie sich zuerst den Kerl hinter den Sandsäcken vor. Praktisch aus jeder Baracke kommen Leute gestürmt, drinnen bekommen Sie fast immer Lebensenergie. Gehen Sie zügig vor, die Zeit reicht dann locker. Nach fünf Minuten sollten Sie bei der Gefängniszelle angekommen sein. Der Rückweg ist etwa genauso beschwerlich.

Mission 8: Die Pegasusnacht

Kriechen Sie über die Straße in den Graben oder verschanzen Sie sich bei der Straßensperre. Wenn Sie den Pionier dabeihaben, watscheln Sie am besten links hinter dem Brückengeländer lang. So sind Sie gut geschützt. Wenn die Flak schussbereit ist, laufen Sie hinüber und feuern auf den Panzer.

Mission 9: Verteidigen der Brücke

Bedienen Sie sich an dem aufgehäuften Arsenal und suchen Sie Deckung. Nach dem ersten Ansturm rücken neue Panzer an. Wenn Ihre Flak zerstört wird, finden Sie im und vor dem nördlichen Bunker Panzerfäuste und die nötige medizinische Versorgung.

Mission 10: Edertalsperre

Hinter den Kisten vor Ihnen verschanzen sich einige Wachen. Halten Sie sich auf dem Damm links, da unter dem zweiten Torbogen ein MG-Schütze liegt. Im Aufzug legen Sie sich hinter die Tonne, so sind Sie geschützt. Nachdem Sie sich durch die erste Halle gekämpft haben, stehen Sie vor einem weiteren Lift, der neue Soldaten herankarrt. Ein Stockwerk tiefer heften Sie die Sprengsätze an die grünen Metallgehäuse. Am Fuße des Damms steht die Panzerabwehr. Der Rückweg wird durch neue Truppen erschwert.

Mission 11: Flucht auf dem Lastwagen

Benutzen Sie die Panzerfaust, um Ihre Verfolger abzuschütteln. Lassen Sie die Männer an der Brücke besser nicht auf Ihre Seite gelangen. Den Lastwagen, der oberhalb von Ihnen fährt, zerlegen Sie erst, wenn er vor Ihnen auftaucht. Hinter dem Tunnel werden Sie von der Seite mit einer Panzerfaust bedroht. Fangen Sie den Schützen rechtzeitig ab.

Mission 12: Der Flugplatz

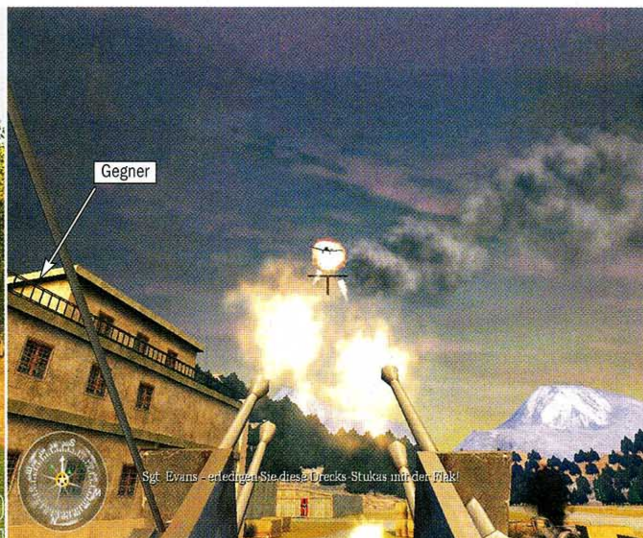
Nach ein paar Runden über den Platz bemannen Sie die Flak. Die Feinde vor Ihnen sind unproblematisch. An dem Geländer links tauchen jedoch immer wieder Soldaten auf. Schießen Sie die startenden und später anfliegenden Stukas ab, bis Ihre Fluchtmaschine ankommt. Mehr als drei der Flieger dürfen Sie nicht verfehlen.

Mission 13: Auf dem Schiff

Folgen Sie Price. Wenn der Alarm ertönt, räumen Sie die Waffenkammer leer und bringen die Sprengsätze an. Eilen Sie nach oben an Deck. Achten Sie vor dem Hangar besonders auf die Patrouille weit oben auf dem Laufsteg. Gehen Sie links um die Ecke durch die Tür. Drei Decks weiter oben befinden sich zwei der Elektrikschränke. Der dritte steht direkt auf der Brücke. Tappen Sie dem Kerl hinter dem Bullauge nicht in die Falle. Er schießt von außen durch das Glas auf Sie. Klauen Sie das Logbuch von der Truhe und flüchten Sie zum Boot.



SCHWERES GESCHÜTZ Die Mörser werden durch drei MG-Stellungen beschützt. Beschießen Sie diese aus sicherer Entfernung, bevor Sie sich weiter vorwagen.



BRUCHLANDUNG Konzentrieren Sie sich nicht zu sehr auf die Stuka. Kümmern Sie sich hin und wieder um die Zaungäste, die sich an dem Geländer versammeln.

Mission 14: Stalingrad

Auf der Fähre ducken Sie sich, um nicht von den Flugzeugen getroffen zu werden. Wenn Sie zurückweichen, solange Vorgesetzte hinter Ihnen stehen, werden Sie sofort erledigt. Rennen Sie zu dem Scharfschützen hinauf. Nutzen Sie die Sandsäcke und das Auto als Deckung. Halten Sie sich genau an seine Anweisungen. Falls Sie zu weit vom Weg abweichen, werden Sie eliminiert.

Mission 15: Der Rote Platz

Halten Sie den Kopf unten, sammeln Sie eine Waffe ein und tasten Sie sich rechts zur Statue vor. Laufen Sie ganz rechts zum Gebäude. Vor Ihnen wird ein Loch gesprengt, durch das Sie ins Innere gelangen. An den Fenstern im Treppenhaus ist Vorsicht geboten – das Nachbargebäude halten die Deutschen besetzt. Holen Sie sich im obersten Stockwerk das Präzisionsgewehr. Zwei Offiziere stolzieren im Graben umher, zwei stehen zwischen den Säulen. Ihre Genossen überrennen den Rest der Verteidiger. Marschieren Sie wieder hinunter. Bleiben Sie in Deckung, solange das Bombardement andauert. Der Stollen im Westen führt Sie in den nächsten Abschnitt. Am Ende lauert rechts auf dem Kirchturm ein Scharfschütze, ein zweiter steht in der Villa am Fenster. Zwischen den Trümmern wartet ein MG-Nest. Ein weiteres verbirgt sich im Westen, nachdem Sie die graue Ruine passiert haben.

Mission 16: Der Bahnhof

Auf der Galerie tauchen einige Gestalten auf. Von dem Raum mit den fest montierten Maschinengewehren überblicken Sie die ganze Anlage. Gegenüber befindet sich ein MG-Nest. Kaum, dass Sie auf das Laufgitter treten, reihen sich auf der Seitenmauer Feinde auf. Klettern Sie über den Waggon nach unten. Nehmen Sie die Treppe auf der anderen Seite. Auf diesem Wehrgang erscheinen ebenfalls Bewacher. Auf der anderen Seite angekommen, laufen Sie durch die Ruinen. Auf dem freien Platz vor Ihnen ist die Hölle los. Nachdem der erste Ansturm abgewehrt ist, eilen Sie voran. Um die Ecke wartet ein MG. Weiter geht's! Ein ähnliches Szenario erwartet Sie beim nächsten Schlachtfeld: Gegenüber lauert ein MG-Schütze, rechts ist der Treffpunkt.

Mission 17: Durch die Kanalisation

Bei dem Loch in der Decke ist Vorsicht geboten – oben turnen Feinde rum. Folgen Sie dem Gang, bis er Sie nach oben führt. Vor Ihnen stehen zwei Schützen auf den Balkonen, an den Seiten verbergen sich weitere Schergen. An den Geländern in den Kanälen tauchen Gegner auf. Klettern Sie die Stufen hoch. Der Gang beschreibt einen U-Bogen, passen Sie also auf, Sie werden sonst von der Seite beschossen. In der Ruine am Ausgang sind fast alle Zimmer mit Soldaten besetzt, die Sie bäuchlings angehen.

Mission 18: Pavlov

Halten Sie Ihren Kopf unten und warten Sie auf Befehle. Die Scharfschützen tauchen nicht immer in den gleichen Zimmern auf. Hinter der Mauer harren Sie aus. Nach einer halben Ewigkeit bekommen Sie die Order zum Sturmangriff. Überall in den Decken und Wänden sind Löcher, durch die Sie beschossen werden. An der Treppe warten vor Ihnen Feinde, darüber schießt einer durch ein Loch auf Sie und von hinten hagelt es auch Kugeln. Durchkämmen Sie alles gründlich. Den Keller betreten Sie am besten von außen. Bevor Sie sich mit Pavlov treffen, rüsten Sie sich so gut wie möglich aus. Wehren Sie die Panzer ab, bis die Aufgabe abgehakt ist. Wenn der Countdown zum Eintreffen der Verstärkung beginnt, suchen Sie sich ein nettes Plätzchen und harren dort aus.

Mission 19: Die Panzerfabrik

Arbeiten Sie sich über den Hof voran. Schreiten Sie vorsichtig in das Haus. Sowohl vor Ihnen als auch an den Seiten stehen Posten. In praktisch jeder Ecke hocken Deutsche. Lassen Sie sich nicht an den Fenstern sehen, um die Gegner auf dem Hof kümmern sich Ihre Jungs. Die kommen Ihnen auch in der Werkstatt zu Hilfe. Zwischen den Fahrzeugen tummeln sich einige Deutsche. Blicken Sie kurz auf, Sie erkennen zusätzliche Verteidiger. In der zweiten Panzer-Garage verhält es sich ähnlich. Dort werden Sie vom Büro im ersten Stock aus beschossen.

Mission 20: Der Güterbahnhof

Neben vielen Soldaten steht am nördlichen Ende ein Sandsackhaufen mit MG. An Ihrem Startpunkt liegt Verbandszeug. Kehren Sie bei Bedarf hierhin zurück. Hinter dem MG-Nest laufen Sie über den Schutthaufen und werfen Granaten auf die Verteidiger vor der Fabrikhalle. Sobald der Panzer vorfährt, tauschen Sie eine Waffe gegen die Panzerfaust unten in der Kiste an der Mauerecke. Hinter jedem Pfeiler sitzt ein Soldat, zwischen den Panzern gammeln noch mehr rum. Aus dem Gebäude dahinter kommen noch mehr Feinde. Glücklicherweise sitzt nur ein paar Schritte entfernt die 4. Armee.

Mission 21: Panzerdivision auf dem Land

Am Fluss kommen Ihnen drei Fahrzeuge aus Westen entgegen. Überqueren Sie die Brücke. Es erfolgt ein Angriff aus Nordosten von acht Panzern. Gondeln Sie über den Waldweg nach Westen weiter. Hinter den Felsen hocken mehrere Panzerabwehr-Einheiten, gegen die Sie zusätzlich die Hauptkanone einsetzen. Dahinter stehen erst zwei Feinde, dann kommen auf der Lichtung zwei Wellen aus Westen und Süden, denen Sie sich langsam nähern.

Mission 22: Panzerdivision in der Stadt

In den Häusern am Wegesrand lauern Soldaten mit Panzerfäusten, um die Kurve steht ein Panzer mit Panzerschreck-Jungs. Gurken Sie auf den großen Platz. Aus dem Wald rattert ein Gefährt, hinter den Trümmern westlich wartet verdeckt ein zweites. Hinter der Kuppe wimmelt es nur so von Panzern und Infanterie. Durch den Torbogen eiert ein Kettenfahrzeug heran, dahinter sehen Sie die beiden Flaks. Über den Hügel rollen mehrere Widersacher. Vor der zweiten Flak steht ein letzter Panzer.

Mission 23: Hurtgen

Laufen Sie los, bevor der Quatschkopf seinen Vortrag beendet hat. Halten Sie sich rechts und – sofern Sie an den Minen vorbei sind – gehen Sie auf der Straße. Bleiben Sie nicht stehen. Den Brückenkopf säumt ein Bunker mit zwei MGs. Watscheln Sie rechts neben der Brücke durch den Graben und in die Bunker. Laufen Sie draußen schnurstracks nach Westen und greifen Sie den Bunker von hinten an. Werfen Sie vorab eine Granate zur Flak hoch, so vertreiben Sie die Bewacher.

Mission 24: Die Raketen sprengen

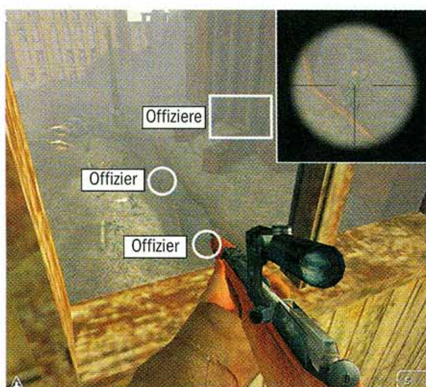
Die Schützenlöcher sind voller Gegner. Links steht ein Bunker. Im Norden stoßen Sie auf einen Unterstand. Sobald Sie die Flak hochjagen, stürmen Soldaten aus Richtung Osten heran. Achten Sie auf den Bunker auf dem Wall an der Seite, dort ist eine MG-Stellung. Rechts daneben ist ein weiterer Unterstand. Räumen Sie den Bunker. Neben der Straße warten Kollegen von Ihnen, die den nahenden Nachschubtransport sprengen. Längs der Straße steht eine MG-Stellung im Bunker, an die Sie sich lieber gleich ranmachen. Laufen Sie links um die Raketenanlage herum und werfen Sie Granaten in die Bunker. Nehmen Sie die Treppen nach unten, im Keller steht die Betankungsanlage. Drehen Sie sich ab und zu um, Sie werden mehrmals von hinten überrascht. Vor der Sprengung räumen Sie noch den nördlichen Bunker leer.

Mission 25: Berlin

Robben Sie ganz außen rechts durch das Haus an das erste Geschütz heran. Nehmen Sie die Leute neben dem Panzer aufs Korn. Schräg gegenüber in dem grauen Gebäude liegen noch zwei MG-Schützen. Spurten Sie in die Nachbarruine. Halten Sie sich weiterhin ganz rechts. Begutachten Sie die Trümmer im Norden, sonst fallen Ihnen Soldaten in den Rücken. Kriechen Sie durch das Loch zur letzten Kanone. An der Mauer entlang nähern Sie sich gefahrlos dem Panzer und setzen den Sprengsatz.

Mission 26: Sturm auf den Reichstag

Warten Sie im Schutze der Ruine ab, bis die Panzer ankommen und die Feinde unter Feuer nehmen. Suchen Sie die Häuserfront ab, bevor Sie losstürmen. Rechts vom Eingang werden Sie erwartet. Fegen Sie den Sitzungssaal leer. Lehnen Sie sich vorsichtig aus der Tür zum Innenhof, dort lungern einige Gestalten rum. Steigen Sie bis aufs Dach und hissen Sie die Rote Fahne, Sie Held. ANSGAR STEIDLE



SCHLÜSSELFIGUR Die Verteidigung bricht schlagartig zusammen, wenn die vier Befehlshaber weg sind.



ÜBERRASCHUNG Von hier oben haben Sie eine gute Position, Ihren Sturm auf die Fabrik vorzubereiten.



HEIKEL Kümmern Sie sich erst um die Verteidiger neben dem Panzer, dann um die MG-Schützen.

... komm, lass uns spielen!

GAMING LINE A
AMD ATHLON XP 3000+/512MB/120GB/ DVD/DVD+RW/GEFORCE FX 5600



ATX Design Midi Tower mit 300 Watt Netzteil, Athlon XP 3000+ 2,1 Ghz, 512 MB DDR Ram PC333, 120 GB Festplatte 7.200 U/min ATA 100, 16x48x DVD Rom DIE intern und 4X +/- DVD RW-Brenner, GeForce FX 5600 256 MB TV DVI, 4 in 1 Card Reader

nur 799,99*

GAMING LINE B
PENTIUM 4 3.06 GHZ/512MB/120GB/ DVD/DVD+RW/GEFORCE FX 5600



Chieftec Gehäuse mit 420 Watt Netzteil, Pentium 4 3,06 Ghz FSB 533, 512 MB DDR Ram PC333, 120 GB Festplatte 7.200 U/min ATA 100, 16x48x DVD Rom IDE intern und 4x +/- DVD RW-Brenner, GeForce FX 5600 256 MB TV DVI, 4 in 1 Card Reader

nur 999,99*

64BIT-LINE A
AMD ATHLON 64 3000+/512MB/120GB/ DVD/DVD+RW/GEFORCE FX 5200



Chieftec Gehäuse mit 420 Watt Netzteil, AMD Athlon 64 3000+ 1,8 Ghz, 512 MB DDR-RAM PC400 Markenspeicher, 120 GB FESTPLATTE 7.200 U/min. ATA 100, Nvidia GeForce FX5200 128 MB DDR-RAM, 16x48x DVD-ROM IDE & 4x DVD+RW Brenner intern, integrierter 4in1 Cardreader für MS, SD, CF und SM

nur 999,99*

64BIT-LINE B
AMD ATHLON 64 3200+/512MB/120GB/ DVD/DVD+RW/ATI RADEON 9800 PRO



Chieftec Gehäuse mit 420 Watt Netzteil, Athlon 64 3200+ 2 Ghz, 512 MB DDR Ram PC400, 120 GB Festplatte 7.200 U/min ATA 100, 16x48x DVD Rom IDE intern und 4X +/- DVD RW-Brenner, Ati Radeon 9800Pro 128 MB TV DVI, 3,5" Floppy

nur 1399,99*

MOBILE GAMING LINE A
PENTIUM 4 2.67 GHZ/512MB/120GB/ DVD/DVD+RW/ATI RADEON9000



15`` TFT -XGA-Display, Intel Pentium 4 2,67 Ghz, 512 MB DDR-Ram SO Dimm, 40 GB Festplatte, ATI Radeon9000 Mobility M9 64 MB DDR-RAM, 16x10x24x8x CD-RW/DVD-ROM Combo Laufwerk, 4x USB 2.0

nur 1399,99

MOBILE GAMING 64-BIT LINE
AMD MOBILE ATHLON 64 3000+/512MB/ 40GB/CDRW+DVD COMBO



15" Zoll TFT-XGA-Display, AMD Mobile Athlon 64 3000+ 1,8 Ghz, 512 MB DDR Ram SO Dimm, 64 MB ATI M10 Grafikkarte, CD-RW/ DVD-Combo-Laufwerk, 40 GB Festplatte, Card Reader SD/SM/MMC, 4x USB 2.0

nur 1399,99

AQUA COMPUTER SET HIGH END 240

komplette Wasserkühlung, verfügbar für AMD Athlon XP & Pentium 4. weiteres Zubehör auf Anfrage!



nur 268,99

AMSTAD

www.amstad.de

Ausserdem führen wir in unserem 24h-Online-Shop:
PC-Systeme, Notebooks, Notebook-Zubehör, Digitalkameras, CPU's, Speicher, Festplatten, Grafikkarten, Mainboards, Eingabegeräte, Webcams und vieles mehr!
Und das natürlich immer zu unseren unschlagbaren Preisen!

0700-70026782

Amstad Distribution & Service GmbH
Im Blankenfeld 2 · 46 238 Bottrop · eMail: info@amstad.de

Öffnungszeiten Ladenlokal: Dienstag bis Freitags 13-18:30h, Samstag 10-14:00h und Montag Ruhetag

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen vorab gerne zustellen. Preisänderungen, Irrtümer, Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht.
*Alle Preise in Euro inkl. MwSt, zzgl. Versandkosten und Servicepauschale.

Spellforce: The Order of Dawn

Strategie oder Abenteuer? Beides! Mit der richtigen Mischung hat Phenomic es geschafft, zwei Genres ansprechend miteinander zu verbinden. Wir sorgen mit unseren Tipps und dem ersten Teil der Komplettlösung für einen erfolgreichen Start ins epische Spellforce.

Allgemeine Tipps

Grundlagen

Spielen Sie das Tutorial!

Ja, es ist etwas langatmig – aber dafür lernen Sie spielend, mit **Spellforce** und dem Click-&-Fight-System umzugehen. Die Lektionen aus dem Trainings-Abschnitt bereiten Sie optimal auf das eigentliche Spiel vor.

Zettel und Stift

Diese Utensilien sind Pflicht – schreiben Sie sich auf, wer Ihnen wo welchen Auftrag gegeben hat. Vieles steht in Ihrem Quest-Buch, einige wichtige Dinge aber leider nicht. Also: Schmierzettel und Stift raus!

Charakter-Tipps

Krieger oder Magier?

Ein großer Vorteil bei **Spellforce**: Sie können jederzeit Ihren Charakter umbasteln. Sie müssen keine Klasse wählen, sondern lediglich Fertigkeiten. Wer also zunächst einen mächtigen Kämpfer erschafft, kann durchaus zukünftige Punkte auf Magie verwenden.

Vorteil der Nahkämpfer

Wir raten Ihnen dringend, Ihre Heldenkarriere mit kämpferischer Ausrichtung zu starten. Sie können dann zwar nicht so lustig herumfuchteln und tolle Lichteffekte erzeugen, dafür kriegen Ihre Gegner mächtig eins auf die Glocke. Ohne zu viel verraten zu wollen: Es wird durchaus die eine oder andere Keilerei geben, bei denen Ihnen Stärke, Ausdauer und eine mächtige Waffe aus der Patsche helfen. Wer unbedingt Harry Potter oder Gargamel spielen will, nur zu. Sie werden es ungleich schwerer haben und viel laufen – weglaufen. Unser Tipp: Fangen Sie mit hohen Kämpferwerten an und erlernen Sie später magische Fähigkeiten.

Punktverteilung

Nur zum Spielstart müssen Sie alle verfügbaren Punkte verteilen. Später ist es ratsam, sich die Punkte aufzuheben. Warum beispielsweise Zweihänder weiter steigern, wenn Sie gar keine Waffe besitzen, die den höheren Wert erfordert? Verteilen Sie die Punkte stets zielgerichtet.

Das Inventar

Helden und Güterzüge

Wenn man sich das **Spellforce**-Inventar anschaut, hat man den Eindruck, dass der Held stets von einem Güterzug begleitet wird. Sie können hunderte Waffen, Rüstungen, Runen, Pläne, Ringe und Helme im Gepäck haben und immer noch wie ein Rehlein durch die Fantasy-Welt hüpfen. Um auch nur ansatzweise den Überblick zu behalten, ist intensives Inventar-Management sehr wichtig. Sortieren Sie Ihre Gegenstände sinnvoll (eine Rüstungen-Seite, eine Schwert-Seite etc.) und verhökern Sie alles, was keinen unmittelbaren Nutzen für Sie hat. Heben Sie allenfalls besonders mächtige Waffen und Zaubersprüche auf.

Inventar ausmisten

Es macht keinen Sinn, zwanzig Dolche mit sich herumzuschleppen. Verkaufen Sie stets alte und unbrauchbare Gegenstände. Das gilt auch für Zaubersprüche: Fügen Sie keine Sprüche in Ihr Buch ein, die Sie eh nicht benutzen können, und verkaufen Sie doppelte und schwächere Sprüche beim nächsten Händler.

Das liebe Geld

Wer Spaß an Wirtschaftssimulationen hat, kann gerne stundenlang umherstreifen, um den besten Preis für seine Waren zu erzielen. Wer lieber Gegner vermöbelt und die Story vorantreibt, macht sich nichts aus Geld. Sie finden an jeder Ecke Gegenstände und müssen höchst selten einkaufen. Verscheuern Sie den Plunder zu jedem Preis – Geld spielt keine Rolle.

Basisbau

Arbeiter

Ihre emsigen Arbeiter kosten kein Geld und fressen kein Brot – also immer her damit. Wenn mal einer dumm in der Gegend herumsteht, macht das gar nichts. Rufen Sie stets alle verfügbaren Arbeiter aus dem Monument – so können Sie im Bedarfsfall schnell neue Gebäude errichten, ohne die Produktion von Kampfeinheiten zu unterbrechen.

Ressourcen-Gebäude

Die ersten Ressourcen müssen im Monument abgeladen werden. Diese Methode ist sehr ineffizient. Lassen Sie auf diese Weise immer nur so viele Rohstoffe abbauen, wie Sie für den Bau des entsprechenden Ressourcen-Gebäudes benötigen. Beispiel: Wenn die Elfen-Arbeiter vier Fuhren Holz abgeliefert haben, schicken Sie alle vier Mädels zum Bau einer Holzfäller-Hütte (benötigt 40 Holz).

Platz lassen

Lassen Sie genügend Platz für weiterverarbeitende Gebäude, wie zum Beispiel Schmelzen und Nahrungslager. Diese Einrichtungen sollten so nah wie möglich an den entsprechenden Ressourcen-Gebäuden stehen, um die Wege für die Arbeiter kurz zu halten. Es gibt viele Gebäude, deren Lage in der Basis völlig unwichtig ist: Errichten Sie Haupthäuser, Tempel und Rüstungsgebäude an Stellen, wo sie nicht stören.

Wanderrodung

Nachdem Ihre Arbeiter ein Gebiet komplett gerodet haben, reißen Sie die Holzfällerhütte ab und bauen in bewaldetem Gebiet eine neue. So kommt schneller Holz ins Lager und Sie vermeiden gleichzeitig, dass Ihre Arbeiter auf der Suche nach Bäumen die Basis verlassen und dem Feind in die Arme laufen.

Schutz der Siedlung

Ihre Arbeiter sind komplett schutzlos – sorgen Sie also dafür, dass kein Gegner in die Basis kommt. Schon ein einzelner Goblin kann ganze Produktionen lahm legen, wenn Sie nicht darauf reagieren oder gerade am anderen Ende der Insel beschäftigt sind.

Kampf-Tipps

Suchen Sie Streit

Legen Sie sich so oft und mit so vielen Gegnern wie möglich an. Jeder gewonnene Kampf bringt Erfahrung. Seien Sie jedoch vorsichtig und speichern Sie vor unbekannten Gegnern ab. Wenn Sie sich mit zu vielen Feinden eingelassen haben, ergreifen Sie rechtzeitig die Flucht. Wenn Sie umzingelt sind, gibt es kein Entrinnen mehr. Haben Sie schon zu viel eingesteckt, wird Ihr Held fußlahm und kann seinem Schicksal nicht mehr davonrennen.

S



AUGEN AUF Allzu leicht übersieht man etwas, wie hier in Greyfell die Kiste hinter dem Steinbruch. Drehen Sie die Karte, um alle Ecken und Winkel zu sehen.



KRAUT UND RÜBEN Wenn Sie Ihr Inventar nicht aufräumen, finden Sie bald gar nichts mehr wieder. Unser Tipp: Regelmäßig entrümpeln und anständig sortieren.

Unterstützung in Maßen

Wenn Sie Truppen ausgebildet haben, heißt das noch lange nicht, dass Ihr Avatar sich auf die faule Haut legen kann. Die Einheiten sollen Ihren Helden lediglich unterstützen. Im Gegenzug sorgen Sie mit persönlichem Einsatz dafür, dass Ihre Truppen überleben – das spart Ressourcen.

Große Schlachten

In massiven Schlachten müssen Sie sich anstrengen, den Überblick zu behalten. Setzen Sie Ihren Helden in solchen Kämpfen an den Flanken ein – so vermeiden Sie, dass er im Getümmel umzingelt und eventuell getötet wird.

Einheiten gruppieren

Nutzen Sie die Möglichkeit, Ihre Truppen in Gruppen einzuteilen. Gewöhnen Sie sich an, gleiche Truppenteile stets mit der gleichen Taste (STRG + [1-6]) zu belegen. So können Sie mit wenigen Befehlen eine völlig aus den Fugen geratene Armee wieder sortieren. Beispiel: Helden und Avatar auf Taste 1, Nahkämpfer auf 2, Bogenschützen auf 3 und Heiler auf 4.

LÖSUNG TEIL 1

Greyfell

Das Abenteuer beginnt

Ihr Abenteuer beginnt vor der Stadt Greyfell. Halten Sie auf dem Weg Ausschau nach Gegnern und Kisten. Bereits an den Ruinen an der ersten Kreuzung finden Sie eine Truhe und zwei leicht zu besiegende Waldkreaturen. Nach einem Schwätzchen mit den Brückenwachen geht es weiter Richtung Stadt.

Der Verräter

Kaum sind Sie in dieser Welt angekommen, will man Ihnen auch schon ans Leder. Der Bösewicht macht einen klassischen Fehler – statt sich selber um Ihr Ableben zu kümmern, überlässt er die Aufgabe dem schwachen Laufburschen. Sobald Sie dem Milchbubi gezeigt haben, dass man sich nicht mit Runenkriegern anlegt, folgt ein weiteres Gespräch. Vergessen Sie auf keinen Fall, die Schatulle an sich zu nehmen. Plündern Sie auch die Truhe in der Nähe.

Das erste Monument

Der Weg nach Greyfell ist versperrt. Sie können in aller Ruhe eine Siedlung aufbauen und ein kräftiges Heer zusammenstellen. Wer es eilig hat, konzentriert sich darauf, zehn Rekruten auszubilden – das reicht allemal. Ihr Avatar bewacht den Weg nach Süden – hier kommt alle paar Minuten ein kleiner Plagegeist angewatschelt.

Die einsame Hütte

Direkt südlich Ihrer Siedlung steht eine Hütte. Legen Sie sich mit dem Dieb an – das gibt neben Erfahrung auch einen wichtigen Gegenstand: Tanards Augengläser.

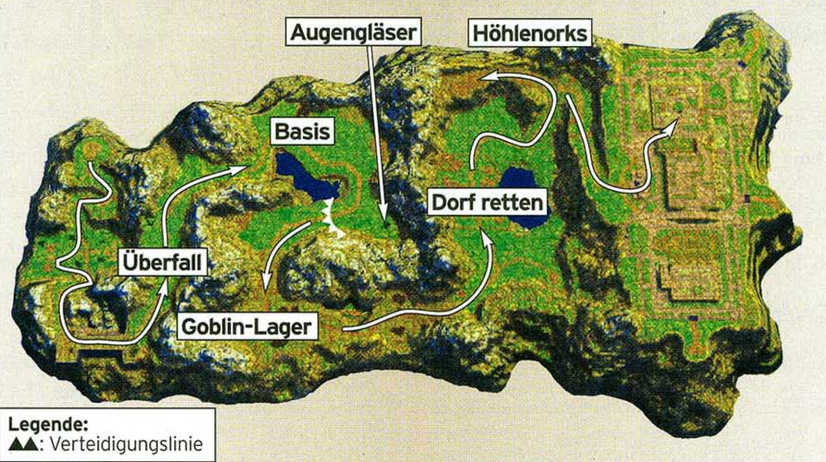
Angriff auf die Goblins

Mit ein paar Rekruten marschieren Sie in das Dorf der Goblins ein und machen es dem Erdboden gleich. In den rauchenden Ruinen finden Sie – etwas versteckt – eine Kiste am Steinbruch. Marschieren Sie weiter Richtung Osten und lehren Sie die Orks das Fürchten.

Überfall auf das Dorf

Man fleht Sie um Hilfe an – Orks überfallen ein friedliches Dorf. Da fühlt man sich doch gleich an der Heldenehre gepackt und greift beherzt ein. Verdreschen Sie die Unholde und der Dank der Gemeinde ist Ihnen sicher. Machen Sie auf dem Weg nach Greyfell noch einen Abstecher nach Westen. Hier plätten Sie einige Höhlenorks und räumen eine Kiste aus.

Greyfell



Die Stadt Greyfell

Wenn Sie mit eigenen Truppen anreisen, stellen Sie sicher, dass alle Mann im Inneren der Stadtmauer sind, bevor Sie sich mit Sartarius unterhalten. Kaum labern Sie mit dem Chef von Greyfell, greifen Orks an. Ihnen wird flugs das Kommando über die Stadtwachen übertragen. Schlagen Sie den Orkangriff zurück und machen Sie dann wieder Meldung bei Sartarius.

Nebenquests in Greyfell

Bevor Sie nun durch das Portal gen Liannon stapfen, schauen Sie sich um. Sprechen Sie mit Gabar, der direkt neben Sartarius steht. Einen Teil dieser Quest haben Sie schon erfüllt (Tanards Augengläser). Im Osten der Stadt treffen Sie Seno den Zahnbrecher – er hat auch noch einen Auftrag für Sie.

Liannon

Der Weg zum Dorf

Testen Sie Ihre Kampfeskünste an den Wegelagerern und streichen Sie zur Belohnung den Inhalt der zwei Kisten ein. Jenseits des Bachs finden Sie bei der Leiche vom Goblin Wartskin einen rostigen Schlüssel. Dieser öffnet die magische Truhe beim Haus nordöstlich vom Dorf. Darin finden Sie, was Seno der Zahnbrecher sucht. Bringen Sie die Instrumente beim nächsten Halt in Greyfell ihrem Besitzer zurück. Die Augengläser gehören einem alten Zwerg in den südlichen Windwallbergen, die Sie erst sehr viel später betreten werden. Im Dorf treffen Sie Darius. Unterhalten Sie sich anschließend mit allen NPCs im Dorf.

Snarf

Leutnant Celen Fell berichtet Ihnen von einem Goblin Namens Snarf, der hierzulande sein Unwesen treibt. Holen Sie sich Verstärkung aus dem Heldenmonument und marschieren Sie gen Westen. Sie fragen sich zu Recht, warum so ein kleiner Plagegeist die Wachen von Liannon so auf Trab hält. Ziehen Sie dem Unhold den Hosenboden stramm und sammeln Sie den Dolch ein. Greifen Sie sich auch die Pläne aus der Kiste.

Liannon



Der Kampf um das Portal

Wenn Sie nun zu Celen Fell zurückkehren und den Dolch überreichen, marschieren die Dorfwachen sofort Richtung Portal los. Preschen Sie voraus und legen Sie die Gegner am Wegesrand um. Am Tor selber geht es derber zur Sache – lassen Sie da erst mal die Wachen vor und kümmern Sie sich dann hauptsächlich um den Chef der Rasselbande. Wenn der Weg frei ist, können Sie durch das Portal nach Eloni springen – es gibt aber noch mehr in Liannon zu erledigen.

Der Geist im Steinbruch

Brok Dalinger erzählt Ihnen von einem Geist im Steinbruch. Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie sich zum ersten Mal mit dem Gespenst messen, aber der erste Kampf dürfte kein Problem sein. Bringen Sie anschließend Brok das Schwert und dem Händler Gelfberd westlich vom Monument den Ring. Nun erscheint am Steinbruch ein zweiter Geist, der aber schon weitaus mehr auf der Pfanne hat als sein Vorgänger. Dieser Geist lässt den Federkiel fallen, den Gabar in Greyfell sucht. Nördlich vom Steinbruch finden Sie eine Truhe.

Die Fischräuber

Nördlich vom Monument treffen Sie auf Tyrgar Brannon. Er macht die fischenden Goblins vom anderen Flussufer für sein ausbleibendes Fangglück verantwortlich. Auch wenn Sie das für eine faule Ausrede halten, gehen Sie der Sache nach. Vermöbeln Sie die Goblin-Bande und nehmen Sie den Sack Fische an sich. Tyrgar ist nicht nur zu faul zum Fischen, sondern auch enorm fußlahm. Er schickt Sie mit dem Fisch zum Waffenschmied Sunder, der Ihnen eine Belohnung gibt.

Die Banditen

Im Süden lungern einige Banditen herum. Wenn Sie die Meute gehörig aufmischen, erhalten Sie einen Steckbrief und eine alte Axt. Komfortablerweise sind die Empfänger dieser Gegenstände schon im Namen enthalten – der Steckbrief geht an Leutnant Celen Fell und über die Axt freut sich Schmied Sunder.

Eloni

Eloni



Willkommen im Wald

Die Elfenwelt ist in Not – da kommen Sie gerade recht. Sie haben es zu Beginn nicht schwer, da Sie durch ein Tor vor dem Feind geschützt sind. Prügeln Sie also zunächst die Spinnen platt und bauen Sie dann in aller Ruhe Ihre Basis auf. Während Ihre Arbeiter schuften, kümmern Sie sich um die Gegner im Südwesten und sichern bei dieser Gelegenheit gleich die Aria-Quelle. Der letzte Gegner ist der Verräter Zarn – ihm knöpfen Sie den Schlüssel zum Tor ab.

Auf in den Kampf

Wenn Ihre Armee aufgestellt ist, öffnen Sie das Tor und marschieren den Weg entlang. Sie stoßen auf ein zweites Monument, von dem Sie vorerst die Finger lassen. Schauen Sie ein Stück weiter nach Westen – einige Elfen schließen sich Ihrer Sache an. Achten Sie darauf, dass der Weg zu Ihrem Hauptlager immer durch einige Truppen geschützt ist. Greifen Sie zuerst das Lager im Wald, danach das auf der Anhöhe an. In beiden Lagern finden Sie eine Kiste. Im Kampf erlittene Verluste gleichen Sie durch das Monument gleich wieder aus.

Der Gegenangriff

Kaum ist das Lager auf der Anhöhe zerstört, trauen sich die Mädels wieder vor die Tür. Sie erhalten einige Verstärkungen und müssen alsdann einem entschlossenen Gegenangriff die Stirn bieten. Kämpfen Sie den Weg bis zum Portal im Nordosten frei und plündern Sie auf dem Weg eine weitere Kiste.

Die verstreuten Elfen

Insgesamt drei Gruppen versprengter Elfen harren in ihren Verstecken aus. Suchen Sie jede Gruppe auf und schicken Sie die Damen nach Hause – natürlich nur, wenn der Weg wirklich frei ist. Um die Quest zu beenden, müssen Sie alle drei Gruppenführerinnen nach der Ankunft im Dorf nochmals ansprechen.

Die freien Händler und die Bestien

Im Süden treffen Sie auf Jenquai Sonnenlied, der von seinen verschleppten Freunden berichtet. Stoßen Sie mitsamt Ihrer Truppen durch das Tor und mischen Sie die fettleibige Ogertruppe auf. Zerstören Sie den Steinbruch, um die Händler zu befreien. Wo Sie schon mal da sind, vertrimmen Sie auch noch die Wolfsbestien – die Felle geben Sie entweder der Elfin Ashawe oder verkloppen sie zu Höchstpreisen beim Händler. Die soeben befreite Händlerin ist auf der Suche nach Ariafrost. Diese reinen Kristalle werden im Norden von einem mächtigen Drachen bewacht – ohne Armee sollten Sie sich diesem Monster auf keinen Fall nähern.

Sharknar

Im Lager der Bestien finden Sie einen Gefangenen namens Istur Ash. Er trägt Ihnen auf, den besessenen Sharknar zu besiegen. Dies ist keine Aufgabe für egozentrische Helden – nehmen Sie Ihre Truppen für diesen Kampf mit. Sobald Sharknar hinüber ist, erscheint der Traumdieb. Mit einer ausreichend starken Truppe sind beide Gegner kein Problem.

Weitere Quests

Die Elfin Swerdis bittet Sie, ein Heilmittel aus Greyfell zu besorgen. Die Händlerin Valdis finden Sie im Nordosten von Greyfell.

S



TORWÄCHTER Warten Sie vor dem Angriff auf Gnaff auf die Verstärkung – sonst wird es ein kurzer Kampf.

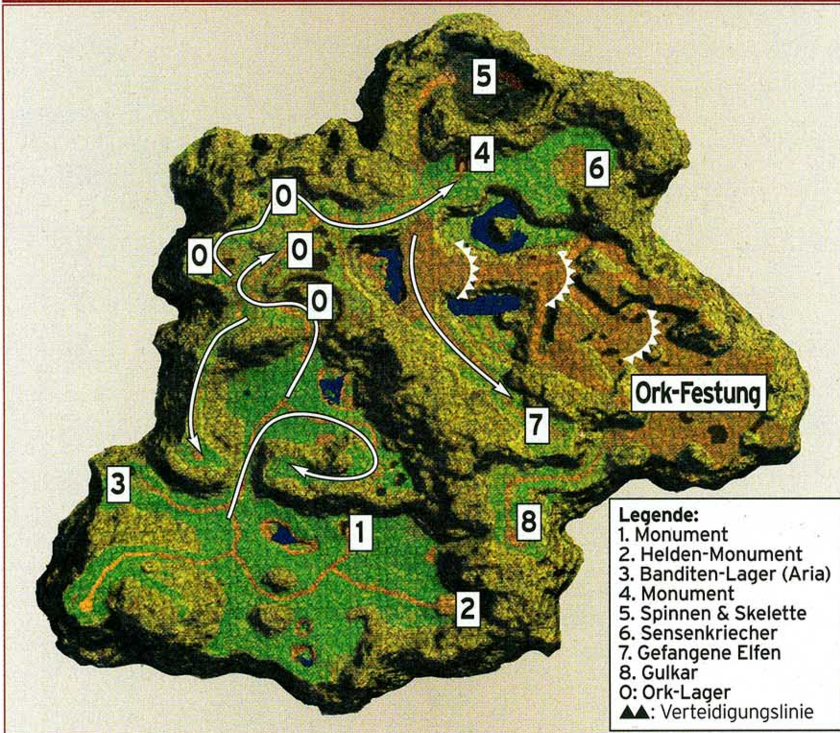


HEIMWEH Sie müssen die Elfen-Gruppen einzeln nach Hause schicken, sobald die Gefahr gebannt ist.



DRACHENHERZ Im Norden von Eloni finden Sie den Drachen Fafna – er behütet das Ariafrost.

Leafshade



Leafshade

Sergeant Einar

Es ist doch immer das Gleiche – kaum stolpert man durch ein Portal, kommt jemand mit schlechten Nachrichten. Diesmal hält Sergeant Einar die Botschaft parat: Das ganze Land ist von Orks und Goblins besetzt. Ihnen stehen zwei Monumente und jede Menge Rohstoffe zur Verfügung. Halten Sie sich nur von der Schlucht fern – wenn der Alarm ausgelöst wird, geht der Kampf los. Um an Aria zu kommen, müssen Sie den Banditen im Westen einen Besuch abstatten. Bauen Sie Ihre Basis auf und steigern Sie das Einheitenlimit auf 50 – Sie werden jede Einheit brauchen.

Vorstoß nach Norden

Stoßen Sie mit vereinten Kräften nach Norden vor. Vergessen Sie nicht, den beiden Anhöhen mit den Goblin-Wachen einen Besuch abzustatten. Spätestens im zweiten Lager finden Sie Köpfe! Befragen Sie Einar zu dem grausigen Fund. Sie erfahren, dass es für fünf Köpfe eine Belohnung gibt – dafür macht man sich doch gerne den Rucksack schmutzig.

Die Belagerung

Sie kommen nach heftigen Kämpfen zum zweiten Monument. Jetzt heißt es: Die Masse macht's! Bauen Sie die Rüstkammer – die Pläne dafür haben Sie zuvor gefunden. Ersetzen Sie Ihre Rekruten durch Landsknechte und Paladine. Während Sie Ihre Truppen aufstocken, marschieren Sie mit Ihren Helden und einigen Soldaten nach Norden. Dort sammeln Sie im Kampf gegen eine große Spinne und einen Skelettbeschwörer ordentlich Punkte. Im Anschluss geht's östlich vom Monument einigen Krabblern und einem Sensenkriecher an die Chitin-Haut.

Befreiung der Elfen

Sichern Sie sich die Kampfkraft der Elfen, indem Sie die verschleppten Mädels retten. Folgen Sie dem Weg südlich des Monuments. Sobald Sie die Geiseln erspähen, müssen Sie schnell handeln. Verwickeln Sie alle Gegner in Gefechte, damit diese ihre Gefangenen nicht töten können.

Angriff Phase 1

Schlagen Sie sich über die Brücke auf den ersten Platz vor. Passen Sie auf die Türme auf – die Feuer-Geschosse können Ihren Helden zur Strecke bringen. Wenn Sie den ersten Platz erobert haben, schicken Sie die Bogenschützen auf die Anhöhen. Mit dieser Aufstellung erledigen Sie alle Gegner, die aus dem Festungskessel brechen wollen. In der Zwischenzeit ersetzen Sie gefallene Soldaten durch neue Einheiten. Starten Sie Phase 2 erst, wenn Ihre Armee wieder vollzählig ist.

Angriff Phase 2

Die Bogenschützen müssen wieder von den Anhöhen herunter und wie gewohnt hinter die Nahkämpfer. Lassen Sie die Soldaten die Türme angreifen, während Ihr Avatar und die Helden sich um einzelne Gegner kümmern. Wenn die Wachtürme hinüber sind, müssen die Gebäude zerlegt werden, um den Nachschub an Gegnern zu verringern. Ist dieser Platz gesäubert, gehen Sie erneut in die Defensive. Erst wenn die ausgedünnten Reihen wieder aufgefüllt sind, wagen Sie den letzten und entscheidenden Angriff auf den letzten Teil der Festung.

Angriff Phase 3

Der Ork-Obermacker hat gegen Ihre Armee nichts zu melden – genauso wenig wie der Rest seiner Basis. Wenn alles in Trümmern liegt, prahlen Sie bei Einar mit Ihrem Erfolg. Der will Sie sofort in die nächste Welt schleppen – lassen Sie ihn ziehen. Sie schauen sich erst noch hier um.

Gulkar

Im Süden der Festung zweigt ein Weg ab – er führt auf einen Hügel, auf dem Sie Bekanntschaft mit Gulkar machen. Ganz ohne Hilfe dürfte es Ihnen schwer fallen, diesem hässlichen Fratz den Garaus zu machen. Holen Sie Ihre Schergen zu Hilfe. Sie finden bei Gulkar die Beschwörerkreide. Wie Sie sich sicher erinnern, sucht Gabar in Greyfell dieses Objekt.

Zurück zum Monument

Die Elfe Sinwen wartet noch auf Sie – erzählen Sie von der Befreiung der anderen Elfen. Obendrein sollten Sie alle Materialien gefunden haben, um Ihre Belohnung zu erhalten. Fehlt Ihnen etwas, so haben Sie es in der Festung liegen gelassen. Direkt am Portal finden Sie Pläne für Elfen-Gebäude und Einheiten.

Shiel

Wiedersehen mit Einar

Das war ja klar: Einar wartet direkt hinter dem Portal auf Sie. Im Lager erfahren Sie, dass der Oberchef der letzten Truppen hierzulande vergiftet wurde und Sie gefälligst zur Apotheke in Liannon rennen sollen.

Ausflug nach Liannon

Sie könnten den Stein benutzen, aber das Portal ist ganz in der Nähe und Sie haben obendrein die Chance, einige Minotauren zu vermöbeln. Vergessen Sie aber nicht, die Behausungen der Viecher zu zerstören – ansonsten erscheinen stets neue Gegner. Hüpfen Sie durch das Portal nach Liannor und gehen Sie schnurstracks zu Shan Muir. Diese schickt Sie auf Kräutersuche.



RETTER Befreien Sie die Elfen schnell, damit die Orks ihre Geiseln nicht umbringen können.



ES IST KRIEG Um die Ork-Festung zu knacken, brauchen Sie eine immense Streitkraft.



DRYADEN-POWER Die fünf unscheinbaren Dryaden machen mit der Ork-Armee kurzen Prozess.

Shiel



Goblin Burgle

Die Kräuter werden hinter dem Tor im Norden angebaut – leider treibt ein böser Goblin dort sein Unwesen. Die Sache ist wirklich leicht: Tor auf, Goblin tot, Quest erledigt. Die hässlichen, kleinen Plagegeister sind keine Gegner für Sie. Folgen Sie dem Weg noch ein wenig, um auf Klingzog zu treffen. Ziehen Sie dem kleinen Kerl die Leggings aus – der Stoff ist magisch und kann von der Näherin Tanara in Greyfell zu einer magischen Hose umgearbeitet werden. Kehren Sie mit dem Kraut zurück zu Shan Muir. Mit der Medizin geht es wieder ins Lager nach Shiel. Nach einem Schwätzchen mit dem genesenen Kommandanten erhalten Sie eine Hand voll Truppen.

Zum Elfen-Monument

Folgen Sie dem Weg auf der Anhöhe. Sobald die Ork-Wachen Sie erspähen, müssen Sie dafür sorgen, dass die dicken Jungs es nicht in ihr Lager schaffen. Holen Sie sich am Helden-Monument Verstärkung, während die ersten Elfen-Arbeiter Ressourcen sammeln.

Belagerung

Aus dem Osten stoßen immer wieder Ork-Truppen zum Elfenlager vor. Einige Bogentürme und zusätzlich ausgebildete Bogenschützen halten diese Angriffe ab. In der Zwischenzeit suchen Sie mit Ihren Helden Streit. Die ganze Karte ist mit kleinen Banditenposten übersät. Besetzen Sie auf Ihrem Kreuzzug auch das Menschen-Monument. Da Sie hier keine Aria-Reserven haben, konzentrieren Sie sich auf die Ausbildung von Landsknechten. Zusammen mit den Elfen-Schützen können Sie zum Verteidigungspunkt auf der Anhöhe vorrücken und die Orks in Schach halten.

Banditen-Keilerei

Laufen Sie das gesamte Land mit Ausnahme der Ork-Festung ab. Sie heimsen jede Menge Erfahrung ein und sorgen gleichzeitig dafür, dass Ihre Siedlungen nicht aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Merken Sie sich schon jetzt, wo sich die Lenya-Felder befinden (siehe Karte). Im Süden finden Sie die Festung, die es zu befreien gilt.

Festung erobern

Sie dürften kein Problem damit haben, die Ork-Attacken im Norden zurückzuschlagen. Holen Sie einige Truppen nach Süden, um zusammen mit den Helden die Festung zu stürmen. Sobald die Luft rein ist, ziehen die ursprünglichen und reichlich feigen Bewohner wieder ein. Man eröffnet Ihnen, dass es nur einen Weg gibt, die riesige Ork-Armee vor dem Portal zu schlagen. Die Sache hat jedoch einen Haken: Sie müssen am Altar im Nordosten 1.000 Einheiten Lenya opfern. Um diese große Menge zusammenzubekommen, müssen Sie sämtliche Felder abernten. Bauen Sie an jedem Feld einen Lenyasammler. Auf dem eingezeichneten Weg kommen Sie unbemerkt zum Altar. Sobald Sie die 1.000 Einheiten zusammenhaben, können Sie des Nachts fünf Dryaden beschwören. Nur fünf? Gegen eine Armee? Aber hallo! Lassen Sie die Baumgeister mal machen – Sie werden Ihre wahre Freude daran haben! Wenn alle Orks das Zeitliche gesegnet haben, holen Sie sich noch fix die Pläne aus der Kiste und statten der Festung im Süden noch einen Besuch ab. Beim Anführer der Ork-Festung haben Sie eine Goldkette gefunden – geben Sie das Schmuckstück dem Kommandanten Tynar.

Wildland Pass

Gespräche im Dorf

Bevor Sie erneut in den Krieg ziehen, unterhalten Sie sich mit den Dorfbewohnern. Meister Swanson erläutert Ihnen die Lage und bietet einen Ablenkungsangriff an. Ordern Sie den Angriff erst, wenn Sie im Dorf fertig sind. Sprechen Sie mit Calina Twiddle, Markwart Storme und Flann Gondersen. Um Ihre Elfen-Siedlung effektiver zu gestalten, können Sie beim Händler Karel den Plan für den Meisterholzfäller kaufen.

Itsy Bitsy **Spider**

Sie können den Spinnenmann mit Geschick austricksen und so gleich mehrere Quests auf einmal erledigen.

Das erste Gespräch

Sprechen Sie auf keinen Fall das Mädchen an! Bieten Sie vielmehr Ihre Hilfe im Kampf gegen die Feinde an. Auf Ihr Kommando hin wird der Spinnenmann seine Kreaturen den Pass hinaufschicken. Die Viecher hauen ordentlich rein und sind eine willkommene Hilfe im Kampf gegen die Orks. Außerdem bittet der Spinnenmann Sie, nach seiner Flöte Ausschau zu halten.

Das zweite Gespräch

Nach erfolgreichem Angriff stehen die Spinnen im Talkessel dumm in der Gegend rum – weit vom Herrchen entfernt. Umzingeln Sie die Noch-Verbündeten mit Ihren Truppen, während Ihr Avatar mit dem Spinnenmann redet. Erst erfreuen Sie den schrägen Spinnenliebhaber mit der Flöte, die Sie dem Kommandanten im Pass abgenommen haben. Anschließend fragen Sie nach dem Mädchen. An seiner Flöte kann sich Spiderman nicht lange erfreuen – lassen Sie ihn für den Mord an dem Mädchen büßen. Gleichzeitig kümmern sich Ihre Truppen um die Spinnen.

Vier Spinnen mit einer Klappe

Okay – es ist nicht heldenhaft, den Spinnenmann so auszunutzen. Schlau ist es allemal. Nur so können Sie die zusätzliche Flöten-Quest lösen, verschaffen Markwart Storme Gewissheit und erhalten die Spinnenseide sowie tatkräftige Hilfe im Kampf um den Pass. Wenn Sie die Seide nach Greyfell zur Näherin Tanara bringen, erhalten Sie eine neue Quest.

Banditen südlich des Monuments

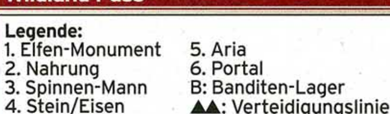
Verscheuchen Sie das Banditenpack südlich und östlich vom Monument. Hier entsteht der erste Teil Ihrer Basis. Ihr Avatar sorgt am Engpass im Westen dafür, dass die Elfen sicher sind.

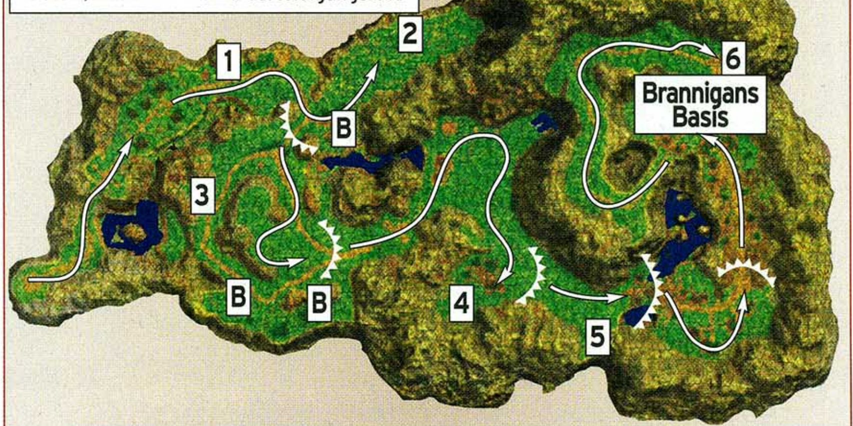
Basis Phase 1

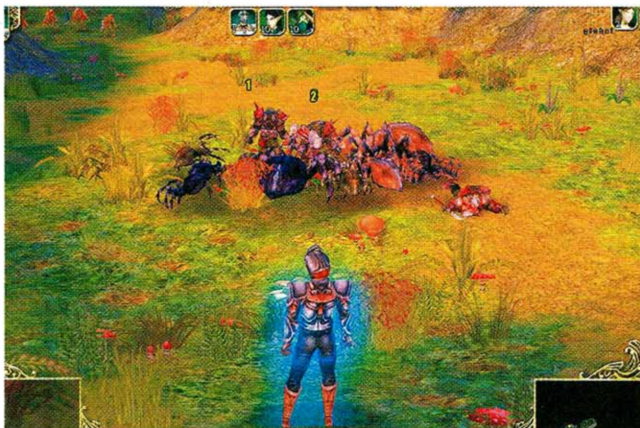
Die Nahrungsreserven sind sehr knapp bemessen. Bevor Sie die Beerensammler-Hütte im Osten bauen, errichten Sie das Nahrungslager. So maximieren Sie von Anfang an den Ertrag der wenigen Büsche. Bauen Sie so früh wie möglich das kleine und das mittlere Haupthaus. Für Holz sorgt zunächst eine normale Holzfällerhütte. Sobald genug Holz vorhanden ist, wechseln Sie auf den Meisterholzfäller.

S

Wildland Pass






PFUI SPINNE Der schräge Spinnenmann mag ja ein Unmensch sein, seine possierlichen Tierchen helfen Ihnen aber enorm beim Angriff auf die Orks.


VERTEIDIGUNGSLINIE Errichten Sie einige Türme, um Ihre Truppen bei der Verteidigung zu unterstützen. Ihr Avatar ist natürlich an vorderster Front mit dabei.

Basis Phase 2

Bauen Sie die Waffenkammer und die Schützenhalle. Erforschen Sie in beiden Gebäuden erst das Update, bevor Sie Einheiten ausbilden. Da Sie noch kein Lenya haben, erschaffen Sie zunächst nur einige Wachen. Diese lösen den Avatar am Engpass ab. Jetzt kann Ihr Held die beiden Banditenlager ausheben. Sie treffen auf den Spinnenkönig – lesen Sie hierzu den Kasten „Itsy Bitsy Spider". Nördlich der beiden Lager finden Sie Lenya-Vorkommen, westlich des großen Lagers noch einige Beerensträucher. Die ganze Region ist stark bewaldet – errichten Sie hier neue Holzfällerhütten. Ihre Truppen ziehen Sie nun zum Pass und lassen sie dort in gebührendem Abstand zu den Orks Wache schieben. Bauen Sie Ihre Truppe weiter aus: Je zehn Wachen und Windschützen und fünf Heilerinnen reichen aus.

Vorstoß in den Talkessel

Lassen Sie den Spinnen den Vortritt (siehe Kasten „Itsy Bitsy Spider") und mischen Sie dann von hinten die Orkmeute auf. Marschieren Sie in den Talkessel und vernichten Sie das Lager am zweiten Elfen-Monument. Rücken Sie auf die zweite Basis bei den Stein- und Eisenvorkommen vor und zerstören Sie auch diese. Direkt östlich der Ressourcen errichten Sie Ihre Verteidigungsstellung. Wichtig: Rücken Sie auf keinen Fall weiter nach Osten vor – Sie lösen sonst einen verheerenden Angriff aus.

Aufbau der Menschen-Siedlung

Erschaffen Sie einige Arbeiter, um Steine zu sammeln. Sobald die ersten beiden Ladungen angekommen sind, errichten Sie einen Steinbruch. Die Menschen-Siedlung dient ausschließlich zur Produktion von Nahkampfeinheiten. Bauen Sie also Eisen mit Mine und Schmelze ab. Auf den von den Elfen gerodeten Gebieten errichten Sie Getreidefarmen mit Nahrungslagern – leider benutzen die Menschen nicht die Lager der Elfen. Mit der Nahrung erhöhen Sie nach und nach das Einheiten-Limit. Errichten Sie vor dem nächsten Angriff folgende Gebäude: Schmiede, Rüstkammer, Tempel des Lichts und großes Haupthaus. Mit diesen Einrichtungen sind Sie in der Lage, Paladine auszubilden, sobald Sie Aria schöpfen.

Aria-Vorkommen sichern

Wenn Sie Richtung Fluss vorrücken, schickt Brannigan Ihnen seine Stahl-Monster entgegen. Mit den Gesellen ist nicht gut Kirschen essen – Sie brauchen viele Nahkämpfer, Schützen und vor allem Heiler, um diese Schlacht zu überstehen. Greifen Sie nach dem Kampf die beiden Türme auf Ihrer Flussseite an. Gleichzeitig bauen Menschen-Arbeiter den Ariaschrein. Bei der Attacke auf die Türme werden einige Wachen dran glauben müssen. Da die Elfen als Nahkämpfer jetzt eh ausgedient haben, ist das nicht weiter dramatisch. Sorgen Sie von nun an für einen ständigen Nachschub an Paladinen.

Angriff auf das Lager

Mittlerweile sollten Sie genug Nahrung auf Lager haben, um das Einheiten-Limit auf 70 zu erhöhen. Paladine sind das Patentrezept gegen die Orktürme – alle anderen Einheiten gehen kläglich zugrunde. Greifen Sie jeweils mit mindestens 20 Paladinen, unterstützt von Windschützen und Heilerinnen, an. Der erste Angriff gilt dem großen Platz jenseits des Flusses. Danach brechen Sie durch die Turmphalanx und schließlich geht's dem Lager von Brannigan an den Kragen. Stocken Sie nach jeder Attacke die Armee wieder auf.

Zum Portal

Kämpfen Sie zum Schluss noch den Weg zum Portal frei. Anschließend heben Sie alle Artefakte der verblichenen Gegner auf. Sie finden jede Menge Quest-Gegenstände und Pläne für weitere Elfen-Gebäude. Bei Brannigans Körper finden Sie einen Malachit. Halgard Arvig hat das Purpurbanner dabei. Wenn Sie alles eingesammelt haben, gehen Sie durch das Portal. Nach der Zwischensequenz können Sie sich daran machen, offene Quests zu lösen. FLORIAN WEIDHASE



BLOCKADEBRECHER Die mächtigen Paladine verarbeiten die Wachtürme der Orks im Nu zu Kleinholz. Ihr Avatar hält in der Zwischenzeit mit den Fernkämpfern zusammen die feindlichen Einheiten in Schach.

Nebenquests

Nach der Schlacht im Wildland Pass können Sie diverse Nebenquests endgültig lösen.

Das Kleid

Dem toten Spinnenmann haben Sie ein Kleid abgenommen. Geben Sie das Kleidungsstück dem Vater Markwart Storme im Dorf im Wildland Pass.

Flan Gondersen

Der Händler hat eine Kiste in Shiel zurückgelassen. Geben Sie ihm den Malachit, den Sie bei Brannigan im Wildland Pass gefunden haben. Als Gegenleistung verrät er Ihnen die richtige Kombination für die Truhe. Wichtig: Lassen Sie sich im Anschluss noch den benötigten Schlüssel geben. Am Dryaden-Altar in Shiel finden Sie die mysteriöse Kiste. Der Inhalt ist die von Händlerin Valdis in Greyfell vermisste Lieferung. Sie finden Valdis im Nordosten von Greyfell. Sie gibt Ihnen die Tinktur, die von den Elfen in Eloni benötigt wird. Überreichen Sie die Medizin der Elfe Swerdis. Sie steht etwas südlich vom Stein im Elfendorf.

Kommandant Tynar

Im Wildland Pass haben Sie Halgard Arvig niedergestreckt. Er ist der Übeltäter, der Tynars Frau entführt und das Banner gestohlen hat. Übergeben Sie das Banner dem Kommandanten in der Festung im Süden von Shiel.

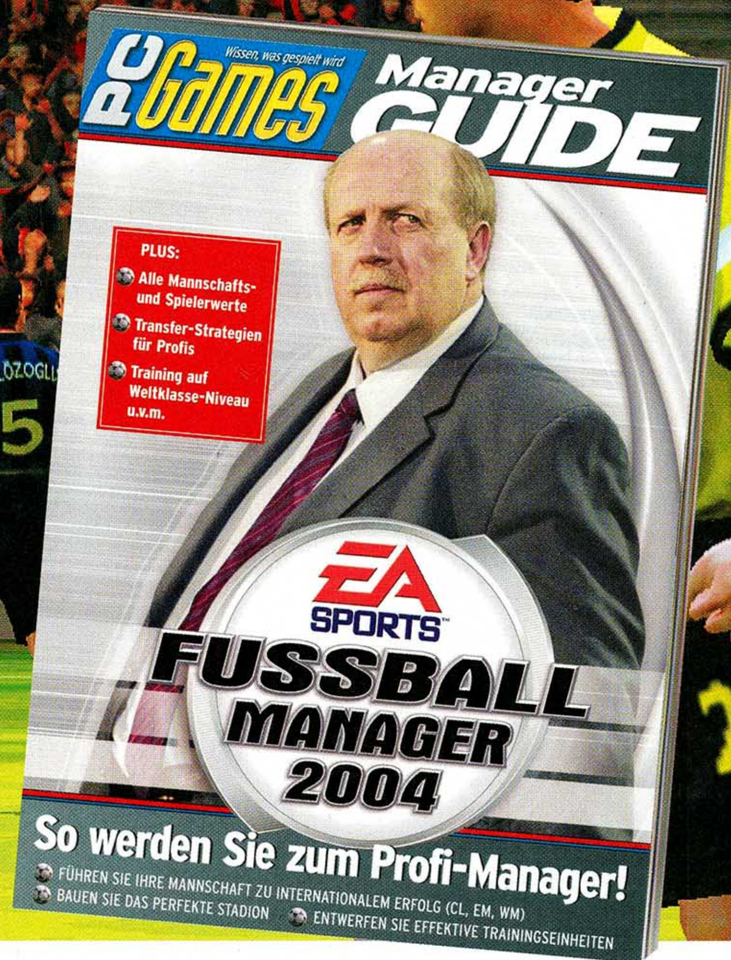
Spinnenseide

Bringen Sie den wertvollen Stoff zur Näherin Tanara im Nordwesten von Greyfell. Sie erhalten eine neue Quest. Leider ist die Seide nicht zur Reparatur der Robe von Gabars Meister geeignet – Sie müssen also weitersuchen.

Greyfell

Um eine neue Aufgabe zu erhalten, sprechen Sie mit Sartarius. Bevor Sie nun durch das Portal im Süden latschen, statten Sie dem betrunkenen Zwerg an der Ostseite der Stadt noch einen Besuch ab – Sie erhalten eine neue Nebenquest.

Exklusive Geheim-tipps zum Schlager-spiel!



Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2004 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2004** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC-Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002354)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 04



Danke



10 Jahre VIVA/
10 Jahre Clips
Montag 21:00–22:00 Uhr
Samstag 10:00–11:00 Uhr

10 Jahre VIVA
Mittwoch 19:30–20:00 Uhr

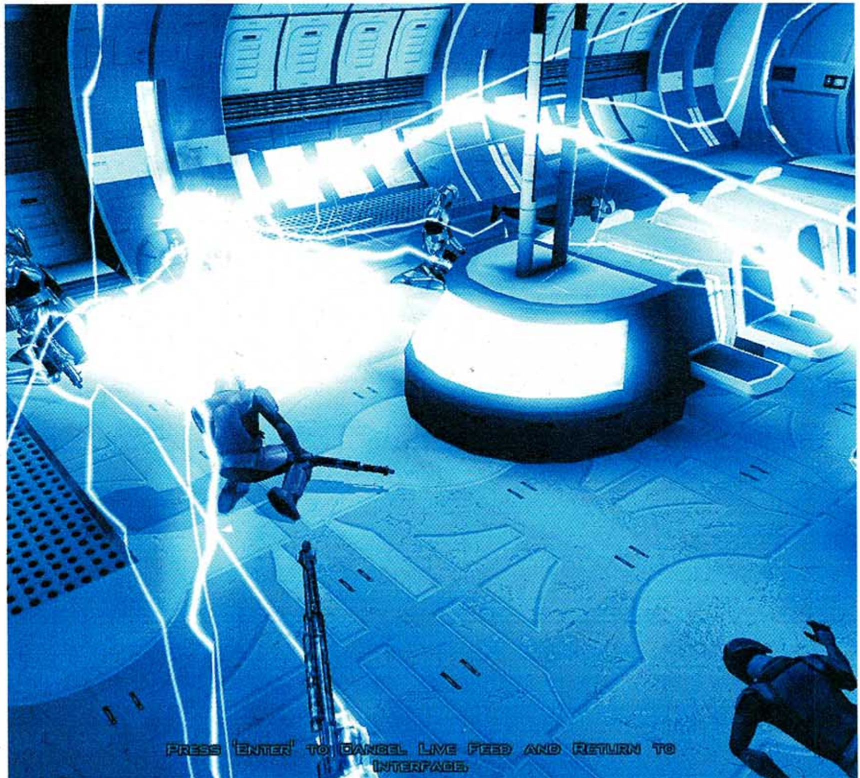
10 Jahre Clips
Sonntag 19:00–20:00 Uhr

BOROS

VIVA liebt Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA

Knights of the Old Republic

Jedi-Rittern fließt bekanntlich die Stärke aus der Macht zu. Als Spieler von KotOR haben Sie es einfacher, denn Ihnen fließt auf sechs Seiten unsere Komplettlösung zu. Möge die Macht mit Ihnen sein.



ABGEBLITZT Mithilfe des Computers schalten Sie sämtliche Wachen auf einen Streich aus. Wollen Sie mehr Erfahrungspunkte bekommen, kämpfen Sie zuerst mit den Wachen und überladen im nachhinein die Konsole.

Die Wahl des Helden

Angesichts der mannigfaltigen Möglichkeiten ist es nicht ganz trivial, einen persönlichen Protagonisten zusammenzustellen. Wir kürzen das Ganze ab und stellen Ihnen unseren Helden vor. Um bestmöglich für die Kämpfe gerüstet zu sein, schicken wir einen Soldaten ins Rennen, der folgendermaßen modifiziert wurde:



Der hohe Stärkewert spricht für den Nahkampfeinsatz, schließlich soll unser künftiger Jedi immer ganz vorne mitmischen. Weisheit ist für den späteren Einsatz von Machtkräften enorm wichtig und kann daher gar nicht hoch genug sein. Intelligenz ist bei allen drei Klassen vernachlässigbar. Die entsprechenden Fertigkeiten, die Intelligenz benötigen (Computer benutzen, Zerstörung, Reparatur), werden von den NPCs ohnehin viel besser abgedeckt.
Als Starttalent wählen wir Hast, welches wir später noch meistern. Später konzentrieren wir uns hauptsächlich darauf, mit zwei Waffen umgehen zu können. Im Lichtschwertkampf profitieren Sie davon. Als Jedi erlernen wir zuerst die Gedankenkontrolle, anschließend eignen wir uns Heilungsfähigkeiten an und zu guter Letzt pauken wir Machtimmunität – gegen böse Jedi enorm wichtig.

Angriff auf der „Endar Spire"

Kommando-Modul

1. Im Raum nach dem ersten Gefecht stehen zwei Kisten mit etwas besserer Ausrüstung für Ihre Charaktere. Außerdem untersuchen Sie den Leichnam hinter der Tür.
2. Die drei Sith-Wächter im Gang bewerfen Sie mit der Granate aus dem Vorraum. Nehmen Sie die Reparaturteile bei der verschlossenen Tür hinter den Gegnern mit.
3. Nach der Szene auf der Brücke steht der Spieler vor der Wahl, wie er weiter vorgeht. Wer schlau ist, heimst die Erfahrungspunkte für beide Möglichkeiten ein: Benutzen Sie zuerst die Computerkonsole, um den Generator im Nebenraum zu überlasten. Danach machen Sie den Kampf-Droiden wieder flott, was noch mal 130 Erfahrungspunkte bringt.

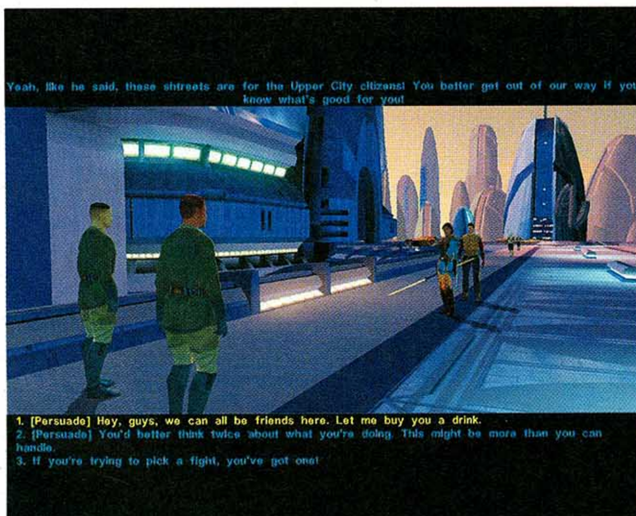
Steuerbord-Sektion

1. Nehmen Sie die Reparaturteile aus der Kammer mit den beiden Sith-Soldaten mit.
2. Bei den Überresten des rot gekleideten Siths finden Sie eine Prototyp-Vibroklinge.

Taris

Taris, Süd-Apartments

1. Wenn Sie den Kampf auf der Straße hinter sich gebracht haben, geht's südlich weiter. Im



DIPLOMATISCH Als Vertreter der hellen Seite lösen Sie etliche Konflikte durch gute Überzeugungsarbeit, vorausgesetzt Ihr Charakter ist entsprechend ausgebildet.



TAKTIK Bekämpfen Sie die Rakghouls schon aus großer Entfernung. Granaten und Blaster sind die richtigen Instrumente dafür.

ersten Apartment auf der rechten Seite finden Sie Dia, die eine optionale Quest parat hat (Dias Kopfgeld).
2. Durchsuchen Sie auch alle anderen Apartments, es gibt einige Gegenstände abzustauben. Übrigens, Plündern wirkt sich in keiner Weise auf Ihre Machteinstufung hinsichtlich dunkler oder heller Seite aus.

Taris, Oberwelt

1. Langsam wird es Zeit für einen Besuch in der Cantina. Falls Sie eine echte Spielernatur sind, reden Sie mit Garouk, um sein Pazaak-Deck zu kaufen. Das simple Kartenspielchen bietet eine gute Möglichkeit, um sich Credits zu verdienen. Speichern Sie einfach vor dem Spiel ab und versuchen Sie Ihr Glück.
2. Vorsicht vor Jergan: Sein Angebot, Sie mit der Band bekannt zu machen, ist glatt gelogen und kostet Sie 20 Credits.
3. Reden Sie im Krankenhaus mit Zelka, um eine optionale Quest zu erhalten (Serum finden). Böse gesinnte Spieler werden an Gurneys Angebot Gefallen finden und das Serum für Davik besorgen.
4. Gegenüber vom Krankenhaus-Center werden Sie Zeuge einer unschönen Szene. Wenn Sie dem Mann helfen, erhalten Sie Punkte für die helle Seite der Macht. Spendieren Sie ihm die 100 Credits – das bringt Ihnen weitere Macht- und 250 Erfahrungspunkte ein.

Der Duell-Ring

Eine einfache Gelegenheit, Ihren Geldbeutel mit Credits zu füllen. Die ersten drei Gegner sind keine Herausforderung. Trotzdem ist es ratsam, vor jedem Duell abzuspeichern. Wenn Sie gegen Marl und zum Schluss gegen Twitch antreten, benötigen Sie mit Sicherheit einige Medipacks. Davon haben Sie genügend im Gepäck, wenn Sie immer brav alle Quartiere geplündert haben. Verbessern Sie mithilfe der Spritzen kurzzeitig Ihre Kampfwerte. Den Elitekämpfer „Starkiller" fordern Sie erst heraus, wenn Sie mindestens Stufe 6 erreicht haben und eine gute Ausrüstung besitzen. Taktik: Sofort den Energieschild aktivieren und auf Starkiller zulaufen. Seine Granaten sind sehr effektiv, verwickeln Sie ihn daher in einen Nahkampf.

Oberwelt, Norden

1. In den Nordapartments treffen Sie Largo. Als guter Spieler geben Sie ihm die 200 Credits.
2. Das Sith-Verhör: Helfen Sie dem Aqualish-Alien, um weitere Punkte für die helle Seite zu gewinnen. Schnappen Sie sich nach dem Kampf eine Sith-Uniform.
3. Auf dem Weg nach Westen lungern drei betrunkene Bürger herum, die Ihnen ans Leder wollen. Ihre Überzeugungsarbeit als guter Spieler bringt 60 Erfahrungspunkte ein.
4. Kaufen Sie im Droiden-Shop zunächst die T3-H8-Einheit und verlassen Sie den Laden. Der Droide entpuppt sich als Schrotthaufen – verlangen Sie bei Janice Nall Ihre Credits zurück. Wer die Händlerin einschüchtert, erhält zwar mehr Credits, rutscht aber um einige Punkte in Richtung dunkle Machtseite ab.
5. Mithilfe der Sith-Uniform verschaffen Sie sich Zutritt zur Unterstadt. Bei Gesprächen mit NPCs ziehen Sie die Uniform aber lieber wieder aus, damit Sie nicht für einen Sith gehalten werden.

Unterwelt

1. Nach dem Scharmützel mit der Gang suchen Sie Javyar's Cantina auf.
2. Falls Sie an guten Pazaak-Karten interessiert sind: Uriah verkauft welche.
3. Quatschen Sie mit Holdan zuerst über seine Arbeit bei Davik. Lenken Sie beim Gespräch zu Dias Kopfgeld über. Geld sollte kein Problem sein, bezahlen Sie einfach die 200 Credits und erzählen Sie Dia von Ihrem Erfolg.
4. Nächster Stopp: Mission und ihr pelziger Kumpel Zaalbar. Plaudern Sie ausgiebig mit dem Twi'lek-Mädchen.
5. Helfen Sie der Twi'lek-Tänzerin:
Beim ersten Tanz Option 2 wählen.
Beim zweiten Tanz Option 2 wählen.
Beim dritten Tanz Option 2 wählen.
Die Quest ist 250 Punkte wert.
6. Durchsuchen Sie die Apartments. Hier halten sich jede Menge Black Vulkars auf. Beim Boss finden Sie unter anderem einen Heavy Blaster und einen Energieschild.
7. Im Apartment mit den Hologrammen aktivieren Sie die Flimmerbilder in der folgenden Reihe: Elinda, Ujaa, Ujii, Loopa, Fodo, Ashana. In der Kiste erbeuten Sie eine Fiber-Rüstung und 50 Credits.
8. Matrik hält sich in einem der Apartments auf. Wenn Sie ihm helfen möchten, benötigen Sie den Permacrete Detonator von Händlerin Kebla Yurt neben der Cantina in der Oberstadt. Jetzt ist es Zeit, sich die Belohnung bei Zax abzuholen.
9. Suchen Sie die Basis der Hidden-Beks auf. Gehen Sie auf Gadons Angebot ein und tauschen Sie die Sith-Uniform gegen die Papiere.
10. Noch mehr Apartments warten auf ihre Durchsuchung: Die interessanteste Begegnung ist NPC Selven, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist. Wagen Sie ruhig den Kampf, der Adrenalin-Amplifier und das Neural-Band, das Sie ihr abknöpfen, sind sehr nützliche Gegenstände.

Slums

1. Reden Sie aufmerksam mit Rukil, er sucht seine Schülerin. Begeben Sie sich dazu zum Tor im Nordosten. Als guter Spieler helfen Sie natürlich Hendar. Erkunden Sie den Bereich hinter dem Tor in Richtung Westen. Bei der Rakghoul-Horde liegen mehrere Leichen – die Outcast-Leiche ist der gesuchte Schüler Rukils.
2. Im südöstlichen Bereich verwest eine Sith-Leiche, bei der Sie unter anderem das ersehnte Rakghoul-Serum finden.
3. Ignorieren Sie die Warnung des Heilers und betreten Sie den Quarantäne-Bereich. Für die drei Bürger kommt jede Hilfe zu spät. Mit dem Serum heilen Sie jedoch die beiden anderen Infizierten.

Abwasserkanäle – Südosteingang

1. In der Kammer mit den Rakghouls finden Sie eine weitere Outcast-Leiche. Deren Journal benötigen Sie für Rukil.
2. Südwestlich finden Sie eine Outcast-Leiche, ebenfalls mit einem Journal für Rukil.
3. Der Droide daneben lässt sich reparieren und für den Kampf mit den Gamorreanern gegenüber einsetzen.
4. Vergessen Sie nicht, nach Zaalbars Befreiung in der Nebenkammer die Kiste zu öffnen. Neben Pazaak-Karten liegt Zaalbars Armbrust zur Abholung bereit.

Obere Kanäle

Untersuchen Sie den abgetrennten Arm vor der Tür im Südosten, er enthält ein Datenpad und Parfüm. Mission schleicht danach im Solomodus getarnt zu dem Leichenhaufen. Legen Sie einfach den Lockstoff hinein. Davon angezogen, schluckt der Rancor das Futter samt Granate.

Black-Vulkar-Basis

1. In der Kammer nördlich vom „Rec-Room" lässt sich ein Wach-Droide aktivieren. Westlich davon helfen Sie der Bedienung, das rückt Sie ein paar Punkte mehr zur hellen Seite hin.
2. Plündern Sie auf jeden Fall die Waffenkammer. Gegenüber ist ein Sicherheitsterminal. Lassen Sie Mission dort den Generator in den Baracken überladen. Plündern Sie die Hütten und nehmen Sie die Sicherheitskarte mit. Damit lassen sich die Verteidigungsanlagen am Fahrstuhl deaktivieren.
3. In der Pool-Kammer aktivieren Sie die Selbstzerstörung des Droiden, wenn Sie keinen Schaden im Pool nehmen wollen. In der Kiste finden sich mehrere brauchbare Gegenstände (Plasma-Granaten, Waffen-Upgrades und ein Gürtel).
4. Im Garagenbereich stibitzen Sie im Büro des Vorstehers (Nordwesten) eine Sicherheitskarte



MUNDGERUCH Nachdem der Rancor das Menü mit der Granate eingenommen hat, liegt ihm das Essen wahrlich schwer im Magen und Sie kommen weiter.



BITTERKALT Der Droide mit seinem Kältestrahl ist nicht zu unterschätzen. Verwickeln Sie ihn schnell in den Nahkampf und benutzen Sie Spezialattacken.

vom Schreibtisch. Damit entriegeln Sie die Tür des Labors im Südosten. Aktivieren Sie Ihre Schutzschilde, bevor Sie den Raum betreten – das gesuchte Bike-Teil wird gut bewacht.
5. Die Tür zum Ladedock überbrücken Sie am Computerterminal im Büro des Vorstehers. Im Dock patrouilliert ein Droide, der Ihre Gruppe vereisen kann. Setzen Sie Granaten ein, um den Blechkameraden zügig außer Gefecht zu setzen. Dafür finden Sie unter anderem 2.000 Credits in den Kisten.

Swoop-Rennen

1. Eigentlich simpel: Beschleunigen Sie bis zum Anschlag und drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie über ein Boost-Kissen brettern. Wiederholen Sie das Ganze mehrfach, damit das Bike so richtig in Fahrt kommt.
2. Treffen Sie sich mit Canderous Ordo in der Oberwelt-Cantina. Nach dem Gespräch holen Sie sich den T3-Droiden. Wer ein paar Punkte der dunklen Seite in Kauf nimmt, erhält das gute Stück umsonst. Statten Sie das Blechkerlchen zusätzlich mit einem Sicherheits-Interface, einem Zielcomputer und einer Computer-Sonde aus.

Helfen Sie Duros

Den alten Bekannten hat es in eine missliche Lage verschlagen. Klar, dass Sie ihm aus der Patsche helfen.



Drücken Sie die Wandtafeln in der folgenden Reihenfolge: 3, 4, 2.

Militärbasis der Sith

1. Nehmen Sie am besten Bastila und den Droiden für die Mission mit. Mit 50 Credits sind Sie dabei und die Dame am Eingang vergisst, dass Sie hereingekommen sind.
2. Zeit, den Droiden einzusetzen: Deaktivieren Sie die Türme und polen Sie die Wach-Droiden um. Ebenso hilfreich ist es, den Generator in der zweiten Baracke zu überlasten. Wer genügend Spikes zur Verfügung hat, schaltet auch alle Wach-Droiden ab, nachdem diese mit den Gegnern fertig sind.
3. In der medizinischen Abteilung gibt es einige nette Upgrades für den Droiden.
4. In der östlichen Baracke befindet sich in der Kiste ein Passierschein der Sith. Statten Sie auf jeden Fall der Waffenkammer einen Besuch ab, um alle Kisten zu plündern.

Sith-Gouverneur

1. Lassen Sie T3-M4 einen Schild-Disruptor einsetzen, um den Gouverneur damit zu schwächen.
2. Attackieren Sie dann mit den beiden übrigen Charakteren den Sith-Diener hauptsächlich mit Spezialattacken.

Davik's Estate

1. Westlich der Barracks streift eine Patrouille mit einer Passierkarte umher. Befreien Sie den Piloten im Guest Room.
2. Gleich westlich im Raum logiert ein Adliger, den Sie davon überzeugen, nur nach dem Rechten sehen zu wollen. In den beiden Kisten liegt außer 500 Credits auch ein Rüstungs-Upgrade.
3. In der Baracke beim Hangar setzen Sie die Karte der Patrouille ein. Deaktivieren Sie nun das Sicherheitssystem und öffnen Sie die Hangartür.

Davik's Hangar

1. Bevor Sie den Hangar betreten, aktivieren Sie – falls vorhanden – Ihre Energieschilde.
2. Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf Daviks Leibwächter. Wenn er genug Schaden erlitten hat, endet der Kampf automatisch mit einer Zwischensequenz. Stehlen Sie Daviks Ausrüstung, bevor Sie die Ebon Hawk besteigen.

DANTOOINE

Jedi-Training

Fragen Sie beim Jedi-Council nach dem Code, er lautet:
Antwort 6 Frieden (Peace)
Antwort 3 Wissen (Knowledge)
Antwort 2 Klarheit (Serenity)
Antwort 6 Harmonie (Harmony)
Antwort 4 Macht (Force)

Das erste Lichtschwert – Die Entscheidung

1. Bevor Sie sich entscheiden, lesen Sie sich die Beschreibungen der drei Jedi-Klassen am Trainingscomputer durch.
2. Stehen Sie auf Lichtschwert-Duelle pur, so ist der Guardian Ihr Favorit. Falls Sie vermehrt mit den Machtkräften spielen möchten, wählen Sie den Consular. Der Sentinel ist eine gesunde Mischung aus beidem. Für die Komplettlösung haben wir uns für Letzteren entschieden.

Bolooks Quest

1. Das Verbrechen ist schnell geklärt. Rickard behauptet, von der Sonne geblendet gewesen zu sein, als er auf der Jagd war. Tatsächlich war es aber bewölkt, wie Sie aus den Gesprächen erfahren.
2. Sprechen Sie immer wieder mit allen Beteiligten und vor allem mit dem Protokoll-Droiden. Das Urteil muss schließlich lauten: Rickard und Handon sind beide schuldig.

Juhani, der gefallene Jedi

Bei Juhani ist nach kurzem Schwertgeplänkel Überzeugungsarbeit gefragt. Sagen Sie ihr, dass der Jedi-Rat Sie geschickt hat, und rufen Sie ihr den Kodex der Jedi ins Gedächtnis (Dialogreihenfolge 1, 3, 5, 2, 2, 4). Kehren Sie nun zu Zhar zurück.

Die seltsame Ruine

1. Rüsten Sie Bastila und Carth für diese Mission mit Ionenwaffen aus. In der Ruine treffen Sie einen Droiden, den Sie aushorchen. Lassen Sie sich erklären, wie Sie sich als würdig erweisen können.
2. Nehmen Sie Nemos Kristall und Robe an sich und betreten Sie die Ostkammer. Die Droiden sind gefährlich – Ionengranaten und -blaster sorgen hier für Ruhe. Am Terminal sprechen Sie zuerst den Computer an und stecken danach das Datapad ein. Reden Sie erneut mit dem Computer. Die gesuchten Begriffe lauten: Ozeanisch, Grasland, Arboreal.
3. Jetzt kommt die westliche Kammer dran, in der Sie genauso vorgehen, lediglich die Begriffe sind hier anders: Vulkanisch, Wüste, Ödland.
4. Der Durchgang im Süden steht nun offen. Schauen Sie sich die Sternenkarte im Raum dahinter an und kehren Sie zum Rat zurück.

TATOOINE

Die Gizka-Plage

1. Nach dem Begrüßungsplausch marschiert die Truppe gleich ins Czerka-Büro, um sich dort eine Jagdlizenz zu holen.
2. Besorgen Sie sich in der Landebucht von Mic'Tunan'Jus Gizka-Gift. Damit werden Sie die Plage der Gizkas los. Kaufen Sie auch Bantha-Futter, das benötigen Sie später noch.
3. Auf dem Weg zum Droiden-Shop lauern Ihren Helden drei dunkle Jedi auf, etwa in der Kartenmitte.
4. Yuka Laka bietet einen HK-47-Droiden an. Mithilfe der Machtüberredung handeln Sie

S



FEURIG Schützen Sie sich vor Elementarschäden, wenn Sie die Wach-Droiden im Nahkampf attackieren. Die Stahlkolosse machen Ihnen sonst die Hölle heiß.



STRASSENRÄUBER So geht's – der Fernkämpfer mit den Blastern gibt den Schwertschwingern Feuerschutz und hält sich aus dem Handgemenge raus.

den Verkäufer auf 3.000 Credits herunter. Wenn Ihnen die Kohle fehlt, versuchen Sie sich im Pazaak-Spiel auf der Raumstation bei Yavin 4. Als Spieleinsatz investieren Sie dort satte 750 Credits.

Dune-Wüste

1. Hauptziel ist das Lager der Sandmenschen. Arbeiten Sie sich in Richtung Süden vor. Mehrere Tusken-Patrouillen versuchen, Ihnen den Garaus zu machen. Durchsuchen Sie die Körper nach Tusken-Kleidung, die werden Sie brauchen.
2. Südöstlich vom Sandcrawler hat sich eine große Gruppe Tusken postiert. Verkleiden Sie Ihre Leute und marschieren Sie an den Sandleuten vorbei. Achtung, dahinter sind Minen im Sand versteckt. Ein Charakter mit hohem Wahrnehmungs-Skill ist daher Pflicht (Mission).

Territorium der Sandleute

1. Noch mehr Minen – Ihr Sicherheitsexperte hat hier eine Menge zu tun. Behalten Sie die Verkleidung an, bis Sie in der Basis angelangt sind.
2. Innen streifen Sie die Verkleidung ab und ziehen bessere Rüstung an. Der Anführer ist in der Mitte des Lagers. Bevor Sie dessen Raum betreten, heilen Sie Ihre gesamte Gruppe, aktivieren Schutzschilde und setzen Stimulans-Spritzen ein.
3. Konzentrieren Sie sich auf den Anführer. Wenn der erst mal am Boden liegt, ist der Rest ein Kinderspiel. Sammeln Sie nach dem Kampf alles ein, vor allem die Gegenstände des Anführers sind wichtig (Karte und Gaffi-Stick). Verkleiden Sie sich erneut und kehren Sie zum Czerka-Büro zurück.

Östliche Dune-Wüste

1. Wandern Sie zur Krayt-Drachenhöhle im Nordosten. Überprüfen Sie vorher, ob Sie Bantha-Futter dabeihaben. Die Banthas in der Nähe der Höhle werden angelockt, wenn Sie die Tiere „ansprechen".
2. Nach der Zwischensequenz bekommen Sie es mit den Elite-Kriegern der Sandleute zu tun. Deren paralysierende Granaten sind ein echtes Problem – verwickeln Sie die Gegner in Nahkämpfe und setzen Sie Ihre Machtkräfte gezielt ein.
3. In der Drachenhöhle gabeln Sie das nächste Puzzlestück für die Hauptstory auf: eine weitere Sternenkarte.
4. Außerhalb der Höhle wartet schon Calo Nord mit seinen Schergen auf Sie. Heilen Sie Ihre Gruppe vor dem Kampf komplett und schützen Sie sich mit allem, was Sie haben. Erledigen Sie mit zwei Kämpfern zuerst Calo, während der dritte Kollege in Ihrem Team die Schergen aus der Ferne mit Granaten und Blasterbeschuss in Schach hält.
5. Zurück an Bord der Ebon Hawk, fliegen Sie den Wookiee-Planeten Kashyyyk an.

KASHYYYK

Das Wookiee-Dorf

1. Nehmen Sie Zaalbar in Ihre Gruppe auf. Im Wookiee-Dorf außerhalb der Basis bekommen Sie einen neuen Auftrag.
2. Fahren Sie mit dem Aufzug zum Boden des Waldes. Folgen Sie dem alten Jedi Jolee zu seiner Hütte. Er deaktiviert die Energiebarriere, wenn Sie ihm einen kleinen Gefallen tun.
3. Gehen Sie nach Nordosten zu Commander Dern. Fragen Sie die Wachen nach dem Code für die Emitter. Wenn Sie die Geräte deaktiviert haben, flüchten die Burschen. Falls das nicht klappt, räumen Sie die Wachen gewaltsam aus dem Weg.
4. Mit Jolees Hilfe überwinden Sie das Kraftfeld und gelangen zu einem Hologramm. Wenn Sie die Fragen falsch beantworten, werden Sie von zwei Kampfrobotern angegriffen. Danach haben Sie Zugriff auf die Datenbank und bekommen Punkte für die helle Seite.
5. Finden Sie den abtrünnigen Wookiee. Besorgen Sie sich die Überreste eines Viper Kinrath als Köder. Im Süden entdecken Sie rituelle Symbole. Hängen Sie das Fleisch an der Liane auf und besiegen Sie das auftauchende Biest.
6. Gehen Sie zurück zu Freyyr. Geben Sie ihm das Schwert und kämpfen Sie sich bis zum Wookiee-Dorf durch. Unterstützen Sie Freyyr, wenn der Konflikt gut enden soll.

Manaan

Der Botschafter

1. Kaum betreten Sie den Planeten, werden Sie Zeuge eines Konflikts zwischen den Sith und der Republik. Sprechen Sie mit dem Soldaten, der Ihnen den Weg zur Botschaft beschreibt. Sprechen Sie dort mit Roland Wann. Er gibt Ihnen Informationen über die Sternenkarte, wenn Sie im Gegenzug in die Sith-Basis eindringen und die Daten von einem Roboter bergen.
2. Sie haben drei Möglichkeiten, in die Basis zu gelangen: Zum einen können Sie den Gefangenen verhören. Reden Sie so lange auf ihn ein, bis er die Codes rausrückt. Zum anderen können Sie die Codes entschlüsseln. Gehen Sie dazu zu dem riesigen Computer und werfen Sie einen Blick auf unseren Extra-Kasten „Codeknacker". Die dritte Methode ist die simple Brechstange. Gehen Sie zum Raumhafen und betreten Sie die Ladezone der Sith. Nachdem Sie dort jeden Widerstand beseitigt haben, steigen Sie in das Raumschiff und fliegen in die Sith-Basis.

Codeknacker

Zahlenfolge	Ergebnis
1 2 4 7 11 16	22
21 18 16 15 15 16	18
1 2 4 8 16 32	64
128 64 32 16 8 4	2
1 32 81 64 25	6
1 0 . 8 3 . 32 5 . 128	7

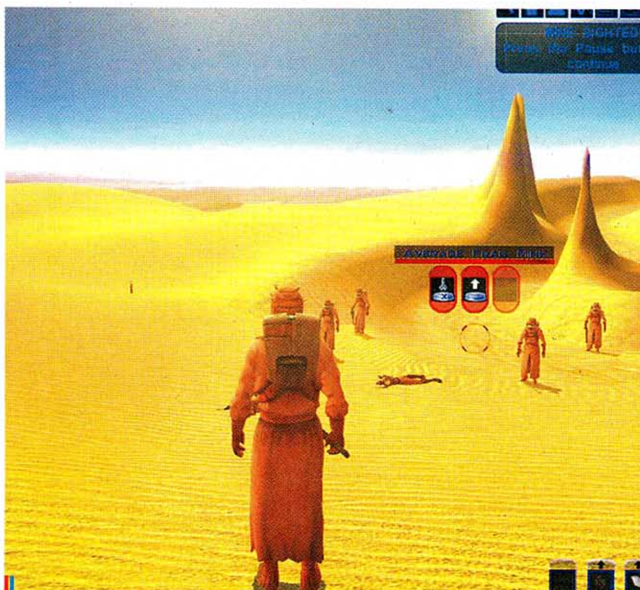
Sith-Basis

Der Roboter

1. Ihr Hauptziel ist der Reparaturraum im Süden der Basis. Es lohnt sich, den ausgefallenen Wach-Droiden auf Patrouille zu schicken, da der gesuchte Roboter sehr gut bewacht wird.
2. Nachdem Sie die Daten haben, steht es Ihnen frei, die Basis weiter zu erforschen. Sie erhalten hier Hinweise auf das Verschwinden der Selkath-Kinder. Zudem können Sie einen Schüler Lord Maleks vernichten und gelangen so an ein Datapad, das über die Pläne der Sith Aufschluss gibt. Falls Sie ihm aus dem Weg gehen, haben Sie ihn später trotzdem am Hals.
3. Am Ausgang werden Sie überwältigt und vor Gericht gestellt. Mit dem Datapad beweisen Sie, welche Pläne die Sith ausgeheckt haben, und werden freigesprochen. Sollten Sie das Datapad nicht besitzen, erzählen Sie den Richtern, Sie wären als Diplomat unterwegs und die Sith hätten Ihnen eine Falle gestellt.
4. Kehren Sie in die Basis der Republik zurück und liefern Sie die Daten bei Roland Wann ab. Nach der Unterhaltung mit dem Diplomaten fahren Sie mit dem U-Boot zu der Unterwasserstation.

Erntestation

1. Vom Hauptgang aus gehen Sie nach Westen und durchsuchen die vielen kleinen Räume. In einer der Kisten finden Sie einen Sonic Emitter, den Sie später benötigen. Anschließend schlagen Sie sich bis zum Lagerraum durch, wo Sie



VERSTECKT Nur ein Charakter mit hoher Wahrnehmung bewahrt die Gruppe vor den tödlichen Minen der Sandleute. Das Material wertet Ihr Inventar ungemein auf.



AUFGETEILT Setzen Sie Ihre Jedi ein, um unterschiedliche Ziele gleichzeitig mit Machtsprüchen einzudecken. Schaffen Sie sich so zuerst die nervigen Burschen vom Hals.

einen Tauchanzug einsammeln. So ausgerüstet, sind Sie bereit, nach draußen in die Unterwasserwelt zu stapfen.
2. Gehen Sie zur anderen Basis hinüber. Die angriffslustigen Fische werden Sie mit dem Sonic Emitter los.
3. Sie werden von zwei Forschern eingesperrt. Sie haben 60 Sekunden Zeit, sich zu befreien. Entweder Sie hacken das kleine Terminal in der Ecke der Kammer oder Sie überzeugen die beiden Forscher davon, dass Sie ihnen kein Leid zufügen wollen.

Das Seeungeheuer vernichten

1. Sie haben mal wieder zwei Möglichkeiten, um den riesigen Fisch loszuwerden. Wenn Sie für die gute Seite kämpfen, sprengen Sie die Erntemaschine. Begeben Sie sich zu den Benzintanks und gehen Sie wie folgt vor: Füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum und leiten Sie das Gas in den Container um. Wiederholen Sie diesen Vorgang und leeren Sie den Container anschließend. Leiten Sie das Gas erneut in den Container um und füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum. Leiten Sie das Gas ein letztes Mal in den Container. Jetzt laufen Sie an dem Seeungeheuer vorbei, um einen weiteren Teil der Sternenkarte zu bekommen.
2. Die einfachere Lösung ist, das Gift ins Wasser zu leiten. Sofern Sie das Tier umbringen, werden Sie auf Lebenszeit von dem Planeten verbannt.
3. Auf dem Rückweg werden Sie von Malaks Schüler gestellt, falls Sie ihn nicht schon in der Basis erledigt haben. Kehren Sie an die Oberfläche zurück und legen Sie Rechenschaft über Ihre Taten ab. Ihr nächstes Reiseziel heißt Korriban.

Leviathan

Der Ausbruchsplan

1. Ihre Reise findet ein jähes Ende, als Sie im Weltraum von einem der Sternenkreuzer geentert werden. Für die Rettungsaktion bietet sich Mission an, wenn Sie die Schleichen-Fähigkeit des Mädchens weiter ausgebaut haben. Andernfalls nehmen Sie T3-M4, der mit seinen Fertigkeiten Roboter aktivieren und Schlösser knacken kann. Sofern Sie den kleinen Droiden gewählt haben, müssen Sie gleich zu Beginn der Rettungsaktion einige Zahlenreihen vervollständigen. Die richtigen Ergebnisse lauten: 3, 10 und 11.
2. Welche Antworten Sie bei der Folter geben, beeinflusst lediglich, für welche Seite Sie Punkte bekommen. Indem Sie alle Informationen zurückhalten, bauen Sie die helle Seite aus.

Die Flucht

1. Helfen Sie dem armen Gefangenen gegenüber aus seiner Zelle. Am Ende des Gangs bekommen Sie Ausrüstung, die Sie gut gebrauchen können.
2. Hinter der Tür im Gang rechts benutzen Sie die Konsole, um die Türen zu den Verwahrungskontrollen aufzuschließen.
3. Bewegen Sie Ihren Protagonisten zu den Gefängniszellen und befreien Sie das Team. Anschließend packen Sie Ihre Ausrüstung ein und säubern das Schiff.
4. Der Aufzug bringt Sie auf das Kommandodeck, der Zugang zur Brücke ist jedoch versiegelt. Holen Sie sich aus der Waffenkammer den Raumanzug und betreten Sie den Lagerraum. Dort befindet sich eine Luftschleuse, durch die Sie die Tür umgehen.
5. Auf der Brücke angekommen, beseitigen Sie zuerst die Soldaten und nehmen zu guter Letzt den Admiral aufs Korn. Nach dem Kampf eilen Sie zu dem Computer-Terminal und räumen den Weg für Ihr Raumschiff frei. Jetzt ist es an der Zeit, den Sternenkreuzer zu verlassen. Unterwegs treffen Sie Malak. Fliehen Sie ohne Bastila und steuern Sie den nächsten Planeten an.

Korriban

Die Sith-Akademie

1. Als Erstes verschaffen Sie sich Zugang zur Akademie. Überzeugen Sie Yuthura davon, dass Sie sehr wertvoll für die Akademie sind. Falls Sie keinen Erfolg haben, laufen Sie durch die Tunnels und erledigen einige Sith. Deren Abzeichen präsentieren Sie Yuthura.
2. Jetzt gilt es, den Leiter der Akademie von Ihren Qualitäten zu überzeugen. Dazu erfüllen Sie einige der Nebenquests. Der gute Weg sieht vor, dass Sie erneut mit Yuthura quatschen und sich mit ihr anfreunden. Lügen Sie die Frau an und versprechen Sie ihr, dass Sie ihr helfen werden. Setzen Sie Ihren Charme ein und fragen Sie dreimal nach ihrer Vergangenheit.
3. Wenn Sie das Vertrauen der Dame gewonnen haben, dürfen Sie sie nicht vergiften. Sie bekommen später die Chance, die Jedi-Meisterin zur guten Seite zu bekehren.

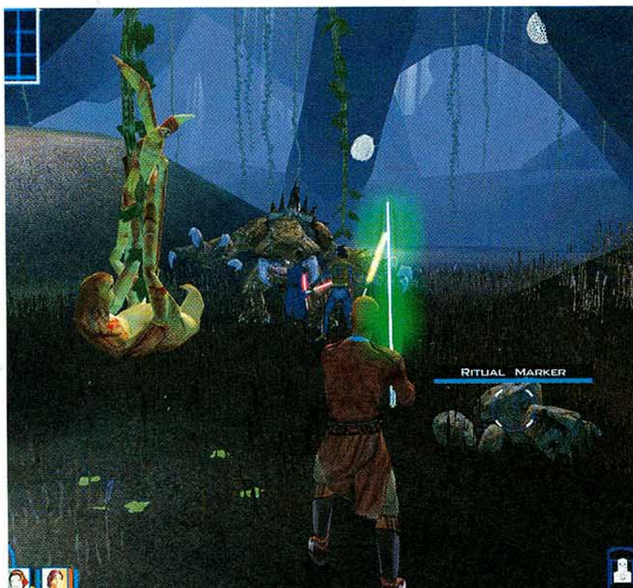
Die Höhlen

1. Die Aufgaben bekommen Sie von den Bewohnern der Akademie. Fragen Sie die Leute, wie Sie mehr Ansehen erringen können. Von Yuthura erfahren Sie, dass einige Sith sich abgekapselt haben und nun bestraft werden sollen.
2. Laufen Sie in das Tal und betreten Sie die Höhle. Verhelfen Sie diesen Sith zur Flucht, indem Sie alle Monster vernichten. Erforschen Sie auch den Bereich hinter der Brücke, wo Sie eine mächtige Jedi-Robe finden. Wenn die Schüler sicher sind, kehren Sie zu Meister Uthar zurück und lügen ihn an.
3. In der Nähe des Taleingangs steht ein laserschwertschwingender Jedi, der Ihnen eine kleine Geschichte über den alten Herren erzählt. Anschließend reisen Sie in das Tal und klappern die Gräber ab.

In den Grabstätten

1. Betreten Sie das Grab von Tulak Hord und schlagen Sie sich nach Osten durch. Nachdem Sie das alte Terminal untersucht haben, werden Sie von Jorak überwältigt und müssen an seinem grausamen Spiel teilnehmen.
Die richtigen Antworten für die ersten fünf Fragen lauten:
1. Ich nutze die Gelegenheit, um ihn zu töten.
2. Ich nehme die Belohnung und überlasse die Schwächlinge ihrem Schicksal.
3. Ich behalte es für mich.
4. Ich bringe ihn um.
5. Ein wahrer Sith stirbt nie.

Die letzte Frage können Sie nach Belieben beantworten. Beantworten Sie mindestens drei der fünf Fragen falsch, damit Mekel am Leben bleibt. Anschließend werden Sie von dem wütenden Jorak angegriffen. Durchsuchen Sie seine Überreste und setzen Sie Meister Uthar von Ihren Fortschritten in Kenntnis.
2. Als Nächstes untersuchen Sie das Grab von Ajunta Pall. Einige Studenten in der Nähe des Grabes berichten Ihnen mehr über das berühmte Schwert von Ajunta Pall. Im Grab selbst stoßen Sie auf eine Brücke, die von einem Obelisken blockiert wird. Setzen Sie eine Granate in den Obelisken ein. Eilen Sie schnell auf die andere Seite und ziehen Sie den Hebel. So werden Sie mit den Kampfrobotern fertig. Jetzt öffnen Sie den Sarg. Setzen Sie das Schwert mit der schwarzen Klinge in die Statue ein. Danach können Sie den Geist davon überzeugen, dass die gute Seite der Macht das Richtige ist.
3. Im Grab von Marko Ragnos warten einige Kampfroboter auf Sie. Setzen Sie sich durch und erledigen Sie auch den Roboter in der Hauptkammer.
4. Nehmen Sie sich zum Abschluss Lashowe zur Brust. Machen Sie der Frau Komplimente und überzeugen Sie sie davon, dass Sie ein gutes Team abgeben würden. Treffen Sie sich mit der Schülerin am verabredeten Ort und erledigen Sie das Biest. Lassen Sie Lashowe ziehen, wenn Sie für die gute Seite



LOCKVOGEL Als Köder dient Ihnen hier ein Kadaver von einem Viper Kinrath. Hängen Sie ihn neben dem verschnörkelten Stein an die Liane.



BISSIG Das Tierchen blockiert den Fluchtweg der abtrünnigen Akademiker. Außerdem liegt auf der anderen Seite eine super Robe.

S

unterwegs sind. Jetzt sind Sie würdig, der Schüler von Uthar zu werden.

Der letzte Test

1. Mit Ushar und Yuthura erforschen Sie die Grabstätte von Naga Sadow. Von der Kreuzung aus laufen Sie nach Westen, wo zwei riesige Gegner umherstrolchen. Setzen Sie alles ein, was Sie haben: Schutzzauber, Stimpacks und Medipacks. Hinter der nächsten Tür bekommen Sie zwei besondere Granaten.
2. Im Osten finden Sie ein weiteres Rätsel – das einzige Hindernis zwischen Ihnen und dem berühmten Giftschwert. Des Rätsels Lösung entnehmen Sie dem Extra-Kasten „Säulenrätsel".
3. Nachdem Sie das Schwert eingesammelt haben, gehen Sie weiter nach Süden und schleudern die Frostgranate in den Säurefluss. Prägen Sie sich die Sternenkarte ein und nehmen Sie das Laserschwert mit.
4. Die beiden Meister warten schon auf Sie. Sofern Sie sich mit Yuthura angefreundet haben, lassen Sie die Frau nicht hängen und vernichten Sie Uthar. Danach kämpfen Sie gegen die Jedimeisterin und überzeugen sie am Ende davon, dass sie sich der guten Seite zuwendet. Sollten Sie sich gegen beide Sith wenden, ist auch noch die komplette Akademie gegen Sie.

Unbekannter Planet

Der Konflikt der Stämme

1. Gleich zu Beginn werden Sie herzlich empfangen. Laufen Sie nach Norden weiter, wo Sie auf einige Rancor treffen. Nehmen Sie die Einladung an und sprechen Sie mit dem Oberhaupt des Stammes. Versichern Sie ihm, dass Sie sich an keine Abmachung erinnern. Fragen Sie ihn über die neue Welt aus und handeln Sie mit ihm aus, dass Sie den Stamm im Süden vernichten.
2. Marschieren Sie nun zum südlichen Strand. Unterwegs finden Sie ein Wrack. Rings um die Absturzstelle wurden Minen verteilt. Mission kann diese mit dem richtigen Zubehör auf dem Kopf ohne Probleme entfernen und das Reparaturteil bergen.
3. Am südlichen Strand plaudern Sie mit den Wächtern. Erwähnen Sie auf keinen Fall den Stamm im Norden. Entscheiden Sie sich, welchem der beiden Stämme Sie helfen. Entweder Sie löschen diesen Stamm aus und nehmen das alte Buch an sich oder Sie lügen und erledigen als Gegenleistung einen Auftrag.

Der alte Tempel

1. Den Tempel dürfen Sie keinesfalls alleine betreten, da an diesem mystischen Ort einige gefallene Jedi auf Sie warten. Über das erste Stockwerk sind viele brauchbare Gerätschaften verteilt. Besonders die Waffenkammer hält ein paar Glanzstücke für Sie parat.
2. Ein Stockwerk tiefer öffnet sich ein Zugang, falls Sie zunächst ein kleines Rätsel meistern. Den richtigen Weg entnehmen Sie unserem Bild „Türöffner".

Gut oder Böse

1. Aktivieren Sie den Computer und machen Sie sich auf den Weg zum oberen Stockwerk. Dort treffen Sie auf Bastila und haben nun eine endgültige Entscheidung vor sich. Sie werden vor die Wahl gestellt, ob Sie auf der guten oder auf der bösen Seite der Macht kämpfen wollen. Neben dem kleinen Raumschiff deaktivieren Sie per Konsole das Kraftfeld.
2. Treten Sie den Rückweg an. Auf Ihrem Schiff angekommen, montieren Sie das Ersatzteil in den Antrieb. Nutzen Sie die Gelegenheit und rüsten Sie Ihren Hauptcharakter mit den besten Gegenständen aus, die Sie besitzen.

Die Sternenschmiede

Infiltrieren der Festung

1. Eine Gegner-Welle nach der anderen bricht über Sie herein und versucht, Sie aufzuhalten. Benutzen Sie unterwegs die kleinen Medipacks, um in den kurzen Atempausen die Wunden zu heilen. Die großen Verbandspacks heben Sie sich für den Endkampf auf.
2. Nehmen Sie auf Deck 2 einen Umweg nach Osten in Kauf. In einem Computerraum nutzen Sie die Replikatoren, um mächtige Roben und andere Rüstung zu erstellen.
3. Schlagen Sie sich mit Bastila rum. Sie haben bei diesem Zusammentreffen die Möglichkeit, Ihre alte Gefährtin für die gute Seite zu gewinnen. Lassen Sie sie ihre Meditationstechnik für die Republik einsetzen.
4. Nach diesem Abschnitt treffen Sie auf Malak, der Ihnen Roboter auf den Hals hetzt. Diese Sequenz ist simpel, da Sie lediglich die Terminals hacken müssen, um die Produktionsanlagen zu sabotieren. Für jeden Droiden, den Sie zerstören, wandert ein Computerstick in den Container neben den Terminals – für den Fall, dass Sie zu wenig haben.

Showdown

1. Hinter den nächsten Türen liegt das Observationsdeck, wo Lord Malak höchstpersönlich auf Sie wartet. Für den großen Finalkampf treffen Sie folgende Sicherheitsmaßnahmen: Schützen Sie sich sofort mit Machtimmunität und anderen Abwehrzaubern. Vergessen Sie nicht, diese nach jeder Zwischensequenz zu reaktivieren.
2. Sobald Sie nur noch die Hälfte der Trefferpunkte besitzen, sollten Sie vier bis fünf Medipacks verwenden. Auch Stimpacks sind für diesen Kampf sehr hilfreich.
3. Nach dem ersten Kampf erklärt Ihnen Malak die Funktion der Kapseln. Verwenden Sie dieses Wissen gegen ihn und befreien Sie alle gefangenen Seelen – ein Säbelwurf genügt. Hiernach kann der Sithlord sich nicht mehr regenerieren. Wenn der dunkle Herrscher am Boden ist, haben Sie die Galaxie entweder gerettet oder Sie besteigen endlich selbst den Thron der Tyrannei.

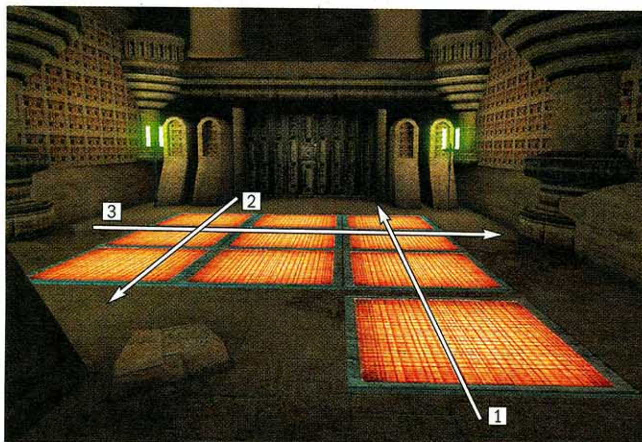
STEFAN WEISS/MICHAEL MEYER/ANSGAR STEIDLE

Säulenrätsel

Verschieben Sie die Ringe in der aufgeführten Reihenfolge:

- Rot von links in die Mitte
- Grün von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts
- Gelb von links in die Mitte
- Rot von rechts nach links
- Grün von rechts in die Mitte
- Rot von links in die Mitte
- Blau von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts
- Grün von der Mitte nach links
- Rot von rechts nach links
- Gelb von der Mitte nach rechts
- Rot von links in die Mitte
- Grün von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts





TÜRÖFFNER Das Bild zeigt den richtigen Pfad, auf dem Sie über die Plattformen stiefeln, um den Schließmechanismus zu überlisten.


LEBENSERHALTUNG Befreien Sie die toten Jedi aus den Kapseln, so kann sich der dunkle Schuft nicht mehr regenerieren. Seine Reserven sind bald erschöpft.

HARDWARE

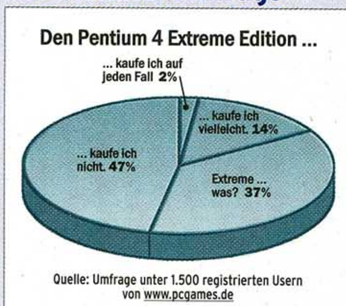
Windows XP Service Pack 2

Nicht nur Benutzer von Windows XP wissen, dass Betriebssysteme regelmäßig nach Updates und Patches gieren. Seit dem ersten Service Pack 1 bietet Microsoft auf www.windowsupdate.com bereits weitere 40 MByte Updates an. Mit dem Service Pack 2 (SP2) will der Software-Gigant aber nicht nur die bisher erschienenen Updates als Sammlung veröffentlichen, sondern auch Patches für den Internet Explorer integrieren. Außerdem soll das SP2 die Windows-XP-Firewall optimieren und einen Popup-Blocker installieren. Das SP2 erscheint laut Microsoft (www.microsoft.com/windows/lifecycle/servicepacks.mspx) im ersten Halbjahr 2004.
Info: Microsoft, www.microsoft.de

Neuer Celeron

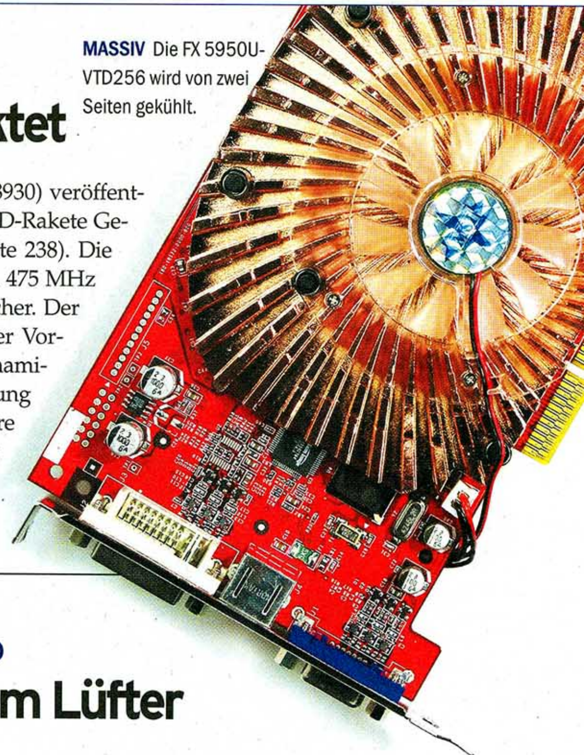
Intel hat einen weiteren Einsteiger-Prozessor vorgestellt. Der Neuling rechnet mit 2,8 GHz Taktfrequenz, basiert auf dem aktuellen Pentium-4-Chipkern „Northwood" und verwendet als Mainboard-Schnittstelle ebenfalls den Prozessorsockel 478. Allerdings besitzt die CPU lediglich 128 kByte Level2-Cache und rechnet mit 100 MHz Frontside Bus (bei vierfacher Datenrate; 400 MHz effektiv). Der Preis für den Chip liegt bei 140 Euro.
Info: Intel, www.intel.de

Die Monats-Umfrage



MSI FX 5950U-VTD256

Dynamisch übertaktet



MASSIV Die FX 5950U-VTD256 wird von zwei Seiten gekühlt.

Hardware-Hersteller MSI (Tel.: 069-408930) veröffentlicht eine Grafikkarte mit Nvidias neuer 3D-Rakete Geforce FX 5950 Ultra (siehe Artikel auf Seite 238). Die technischen Eckdaten: 475 MHz Chiptakt, 475 MHz DDR Speichertakt, 256 MByte Grafikspeicher. Der Grafikchip wird von zwei Lüftern auf der Vorder- und Rückseite gekühlt. Durch die dynamische Übertaktung (D.O.T.) und gute Kühlung sind laut MSI bis zu zehn Prozent höhere Taktfrequenzen für Chip und Speicher möglich. Die **FX 5950U-VTD256** wird mit zehn (!) Spielen, darunter **Morrowind**, geliefert und kostet 550 Euro.

WINFAST A380 ULTRA TDH MYVIVO

3D-Power mit neuem Lüfter



RUNDUM Die Air-Surround-Kühlung der neuen A380 soll besonders leise und effektiv sein.

Neben MSI präsentiert auch Leadtek (Tel.: 02405-424602) eine neue 3D-Platine mit Nvidias Geforce FX 5950 Ultra. Die Karte heißt **Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO** und besitzt 256 MByte DDR-SDRAM. Statt wie bisher auf einen Sandwichkühler zu setzen, verwendet Leadtek einen so genannten Air-Surround-Lüfter. Der soll den Grafikchip besonders leise kühlen und Übertaktern etwas mehr Spielraum lassen. Die Platine liegt bereits im Handel und kostet 479 Euro.

NVIDIA FORCEWARE MULTIMEDIA

Kostenloses Softwarepaket

Nvidia (www.nvidia.de) bietet ein kostenloses Softwarepaket namens **Forceware Multimedia** an, das es in sich hat: Enthalten ist ein TV-Tuner-Programm mit Mehrkanal-Vorschau und zeitversetzter Fernsehwiedergabe (Time-Shifting), ein Software-DVD-Player (mit Stereo-Sound) und ein Media-Player samt Archiv-Funktion. Teure Zusatzprogramme mit ähnlichem Funktionsumfang können Sie sich in Zukunft also sparen. Laut Nvidia läuft **Forceware Multimedia** auch auf PCs ohne firmeneigene Grafikchips.



GRATIS Mit diesem Softwarepaket sparen Sie bare Münze.

Kaufen oder nicht kaufen?

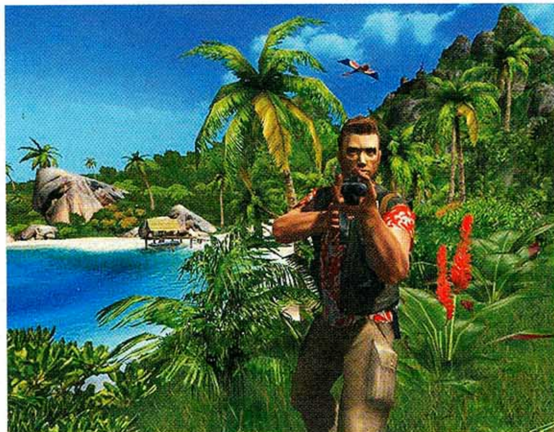
Nvidia Geforce FX 5700 Ultra
Nvidias neuer Mittelklasse-Grafikchip Geforce FX 5700 Ultra ist der Nachfolger des enttäuschenden Geforce FX 5600 Ultra (NV31). Gegenüber dem FX 5600 Ultra haben die Techniker allerdings einige Features der NV35-/NV38-Chipkerne in den FX 5700 integriert. Kurz gesagt: Der FX 5700 Ultra ist quasi ein Zwitter aus alter und neuer 3D-Architektur. Geforce-FX-5700-Ultra-Grafikkarten laufen mit 475 MHz Chiptakt und sprechen den DDR2-Grafikspeicher über einen 128 Bit breiten Bus mit 450 MHz DDR (900 MHz effektiv) an. Aktuelle Platinen mit dem 3D-Chip kosten zwischen 220 und 270 Euro.

Das PC-Games-Fazit:
In unserem Leistungstest schneidet Nvidias Neuling sehr gut ab. Bei OpenGL-Spielen wie **Jedi Knight: Jedi Academy** oder **Elite Force 2** ist die Grafikkarte mit Geforce FX 5700 Ultra und 128 MByte DDR2-Speicher schneller als eine Radeon 9600 XT. In Direct3D-Spielen wie **Halo** oder **Max Payne 2** liegt eine FX 5700 Ultra nur knapp hinter der Radeon 9600 XT (ca. 220 Euro) und knapp vor einer Radeon 9600 Pro (ca. 160 bis 180 Euro). Wenn Sie sich also eine vergleichsweise günstige Nvidia-Grafikkarte mit guter 3D-Performance zulegen wollen, liegen Sie mit der 5700 Ultra genau richtig.



FAR CRY AUF ATHLON 64

Optimierte Version für 64-Bit-Prozessor



64 UND 32 BIT Far Cry wird eines der der ersten Spiele, die den 64-Bit-Modus von AMDs Athlon-64-Prozessoren unterstützen.

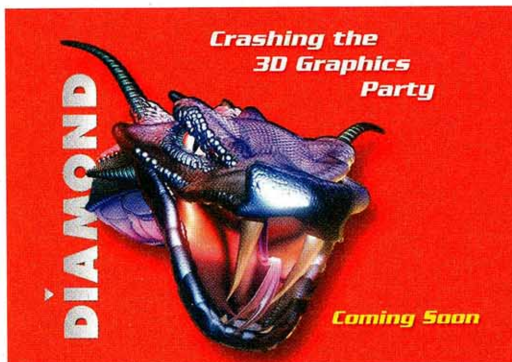
Während einer Präsentation in Paris zeigten AMD, Ubisoft und das Entwicklerteam Crytek die 64-Bit-Version des Ego-Shooters **Far Cry**. Das Spiel erscheint im Februar 2004 und funktioniert auf regulären 32-Bit-Prozessoren (zum Beispiel Pentium 4, Athlon XP) und AMDs Athlon 64/Athlon 64 FX-51. Um den 64-Bit-Vorteil auszukosten, brauchen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Microsoft kündigte eine entsprechende Version von Windows XP für das erste Halbjahr 2004 an.

DIAMOND MULTIMEDIA

Die Rückkehr des Königs?

Bereits im August 2003 kaufte die amerikanische Firma Best Data Products alle Rechte am Markennamen Diamond. Damit besitzt Best Data auch die Rechte an den Markennamen Stealth, Viper und Monster, unter denen die Firma Diamond zwischen 1997 und 1999 3D-Beschleuniger der ersten Generationen verkaufte. Best Data plant eine neue Produktpalette aus 3D-Platinen, die aktuelle Grafikchips von Ati und Nvidia nutzen. Wann und ob Diamond-Karten in Deutschland erscheinen, ist noch unklar. Auf der Webseite www.diamondmm.com werden Besucher noch mit einem „Coming soon" begrüßt.

VIPER Unter legendären Markennamen bringt Diamond Multimedia bald wieder Grafikkarten in den Handel.



Turntable-Rocker

Die Firma Hercules bringt die neue USB-Soundkarte DJ Console in den Handel, die mehr kann, als nur Musik abspielen und aufnehmen. Bei dem Gerät handelt es sich um eine Soundkarte mit zusätzlichem USB-Minischaltpult. Die DJ Console besitzt fünf Regler, mit denen Sie im Handumdrehen Musikstücke abmischen. Die passende Software liegt dem Paket natürlich bei. An der Konsole befinden sich analoge und digitale Ein- und Ausgänge (Cinch, Klinke) sowie ein Kopfhöreranschluss mit Lautstärkeregelung. Das Soundkarten-Mischpult funktioniert auch ohne zusätzliche PCI-Soundkarte und kostet 250 Euro.
Info: Guillemot, (www.guillemot.de)

Epox: Drei Jahre Garantie

Die Elito-Epox GmbH verlängert den Garantiezeitraum für alle Epox-Mainboards von ursprünglich zwei auf drei Jahre. Einzige Bedingung für den erweiterten Service: Das Rechnungsdatum darf nicht vor dem 01.11.2003 liegen.
Info: Epox, www.elito-epox.de

Easyhome Net

Die Firma Deneg entwickelt Adapter, die Netzwerkdaten über normale Stromleitungen übertragen. Die Preise für die Geräte waren bislang sehr hoch, jetzt bietet der Hersteller den Stromnetzwerk-Adapter Easyhome Net mit Software, USB-Kabel und Treibern für 99 Euro an. Das Doppelpack mit zwei Adaptern gibt's für 169 Euro.
Info: Deneg, www.deneg.de

Noch ein Stromnetzwerk

Der Zubehör-Hersteller Lindy stellte vor kurzem ein Steckdosen-Netzwerk mit dem Namen Powerline-Adapter vor. Das Gerät wird per Netzwerkkabel oder USB mit dem PC verbunden und überträgt Daten mit maximal 14 MBit/s. Eine 56-Bit-DES-Verschlüsselung transportiert die Daten sicher über die Stromleitung. Das Set aus zwei Adaptern kostet 170 Euro, der Einzelpreis liegt bei rund 100 Euro.
Info: Lindy, www.lindy.de

Die unendliche Geschichte

Die Neue Elsa GmbH steht laut einem Bericht der Aachener Zeitung unter Beschuss vonseiten der Staatsanwaltschaft. Unbezahlte Löhne und Krankenkassen-Beiträge schüren schon seit einem halben Jahr die Gerüchte um das endgültige Ende der Firma.
Info: Neue Elsa GmbH, www.elsa.de

Geheime **Geschenk**tipps!

PC Games präsentiert Ihnen die besten Produkte aus allen Hardware-Kategorien – aber verraten Sie unsere Tipps nicht weiter, **sonst bleibt womöglich nichts für Sie übrig.**

In enger Zusammenarbeit mit dem Weihnachtsmann haben wir uns rechtzeitig auf die Suche nach den besten Hardware-Geschenken gemacht – und dabei viele Geheimtipps aufgestöbert. Ganz gleich, ob Sie sich eine neue Festplatte, eine günstige Soundkarte oder eine flinke Grafikkarte wünschen: Auf den folgenden Seiten ist für jeden etwas dabei. Außerdem offenbaren die PC-Games-Redakteure ihre heimlichen Geschenkwünsche zum Fest. Wenn Sie also wissen wollen, warum Harald Wagner unbedingt eine neue Festplatte braucht, Petra Maueröder einen flachen Bildschirm empfiehlt und Rainer Rosshirt auf schwarze Eingabegeräte abfährt, sollten Sie unbedingt weiterblättern. Da gerade Weihnachtswünsche ohne etwas Nachhilfe selten in Erfüllung gehen, zeigen wir Ihnen auch, wo Eltern, Geschwister und andere Verwandte die Produkte möglichst günstig kaufen können. Im Extrakasten „Online einkaufen: So geht's" stellen wir Ihnen fünf deutsche Internet-Versender vor und verraten, worauf Ihre Lieben beim Online-Shopping achten sollen. Der gelungenen Bescherung steht damit also nichts mehr im Weg.

In diesem Sinne: Frohes Fest!
Bernd Holtmann/Daniel Möllendorf

Online einkaufen: So geht's!

Im Internet bekommen Sie Hardware oft wesentlich günstiger als beim Händler um die Ecke. Wir stellen Ihnen fünf praktische Online-Shops im Detailcheck vor.

Wenn Sie zur Weihnachtszeit online bestellen, achten Sie unbedingt auf die Verfügbarkeit der Produkte. Im schlimmsten Fall kommt das Bestellte erst nach den Feiertagen an. Einige Online-Anbieter (zum Beispiel Alternate) informieren Sie bereits in der Angebotsübersicht, ob das Produkt auf Lager ist. Ist Ihr Weihnachtswunsch nicht lieferbar? Auch kein Problem: Lassen Sie sich Geld schenken und schlagen Sie nach den Feiertagen zu. Die meisten Händler senken im Januar oder im Februar die Preise. Besonders wichtig: Lesen Sie vor der Online-Bestellung die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des Versenders. Dort finden Sie Details über das Umtauschrecht oder die Lieferbedingungen.

Versender	Web-Seite	Hotline	Versandkosten	Versandkostenfreie Lieferung
Alternate	www.alternate.de	01805-905040	Gestaffelt nach Gewicht und Bestellwert	Nicht möglich
Atelco	www.atelco.de	0800-1144444	5 bis 25 Euro, gestaffelt nach Bestellwert	Nicht möglich
K&M Elektronik	www.kmelektronik.de	07159-943111	Vorkasse: € 3,50, Nachnahme: € 9,50	Ab 500 Euro Bestellwert
Funcomputer	www.funcomputer.de	08331-9245850	Vorkasse: € 4,50, Nachnahme: € 10,50	Nicht möglich
E-Bug	www.e-bug.de	051 81-852190	Vorkasse: € 5,55, Nachnahme: € 8,99	Vorkasse: ab 49,99 Euro, Nachnahme: ab 1.500 Euro


Geforce FX 5700 Ultra, ca. € 230,-



Sapphire Radeon 9600 XT, ca. € 207,-

Grafik**karten**

Die Weihnachtszeit eignet sich optimal, um die alte Grafikkarte gegen einen neuen 3D-Flitzer auszutauschen. **Wir haben die besten Beschleuniger für Sie ausgesucht.**

Wer eine leistungsstarke Grafikkarte haben will, ohne die schenkende Verwandtschaft in den Ruin zu treiben, wünscht sich die **Atlantis Radeon 9600 XT** von Sapphire. Zum günstigen Preis von 207 Euro (www.e-bug.de) liefert dieser Ati-Beschleuniger auch bei aktuellen Spitzen-Titeln wie **Tron 2.0** oder **C&C Generäle** sehr gute Ergebnisse ab. Im Vergleich zur Radeon 9600 Pro setzt sich das neue Modell aufgrund des höheren Chiptakts durch. Dank des mitgelieferten Gutscheins können Sie sich **Half-Life 2** kostenlos über den Steam-Client (www.steampowered.com) herunterladen, sobald der Shooter fertig gestellt ist. Alternativ ordern Sie die Spiele-CDs aus Kanada; die Versandkosten müssen Sie allerdings selbst tragen.

Ebenso schnell und ähnlich günstig sind Beschleuniger mit Nvidias neuem Grafikchip Geforce FX 5700 Ultra. Gegenüber dem FX-5600 Ultra bietet dieser zahlreiche technische Verbesserungen, wodurch sich entsprechende Grafikkarten gerade bei aktuellen Spielen deutlich vom enttäuschenden Vorgänger absetzen können. Im Duell mit der Radeon 9600 XT liegt die FX 5700 Ultra je nach Spiel mal vor, mal hinter dem Ati-Pendant. Mit beiden Beschleunigern sind Sie auch für kommende Spiele-Kracher bestens gerüstet. Von einer FX 5700 ohne „Ultra"-Anhängsel sollten Sie die Finger lassen. Diese ist wegen des niedrigen Speichertaktes langsamer.

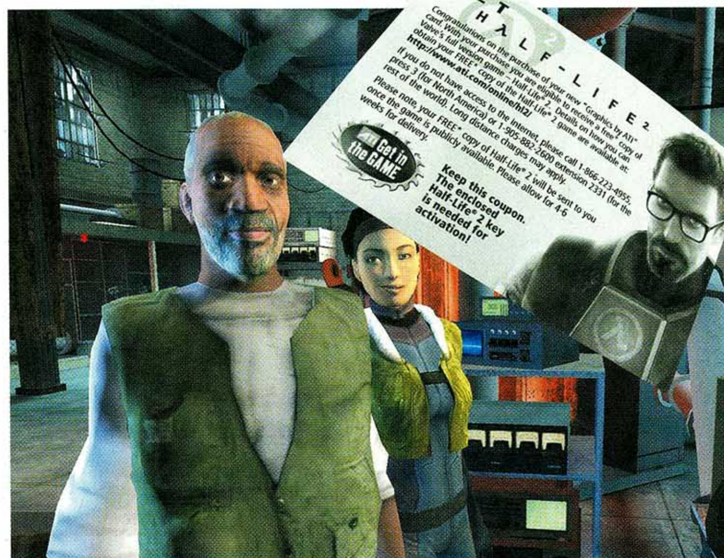
Leistungsprotz von Asus

Wer mit qualitativ hochwertiger Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung spielen will, lässt sich die **Radeon 9800 XT** von Asus schenken. Für 589 Euro (www.alternate.de) ist das 3D-Schwergewicht zwar alles andere als günstig, dafür überzeugt die Karte durch die ausgezeichnete Spieleleistung. Die Kühlung des Grafikchips und des 256 MByte großen Speichers übernimmt ein mächtiger Kupferblock mit zwei Lüftern. Auch die Ausstattung kann sich sehen lassen. So kommen Multimedia-Fans mit dem TV-Eingang auf ihre Kosten. Ein Gutschein für **Half-Life 2** ist ebenfalls enthalten. DANIEL MÖLLENDORF

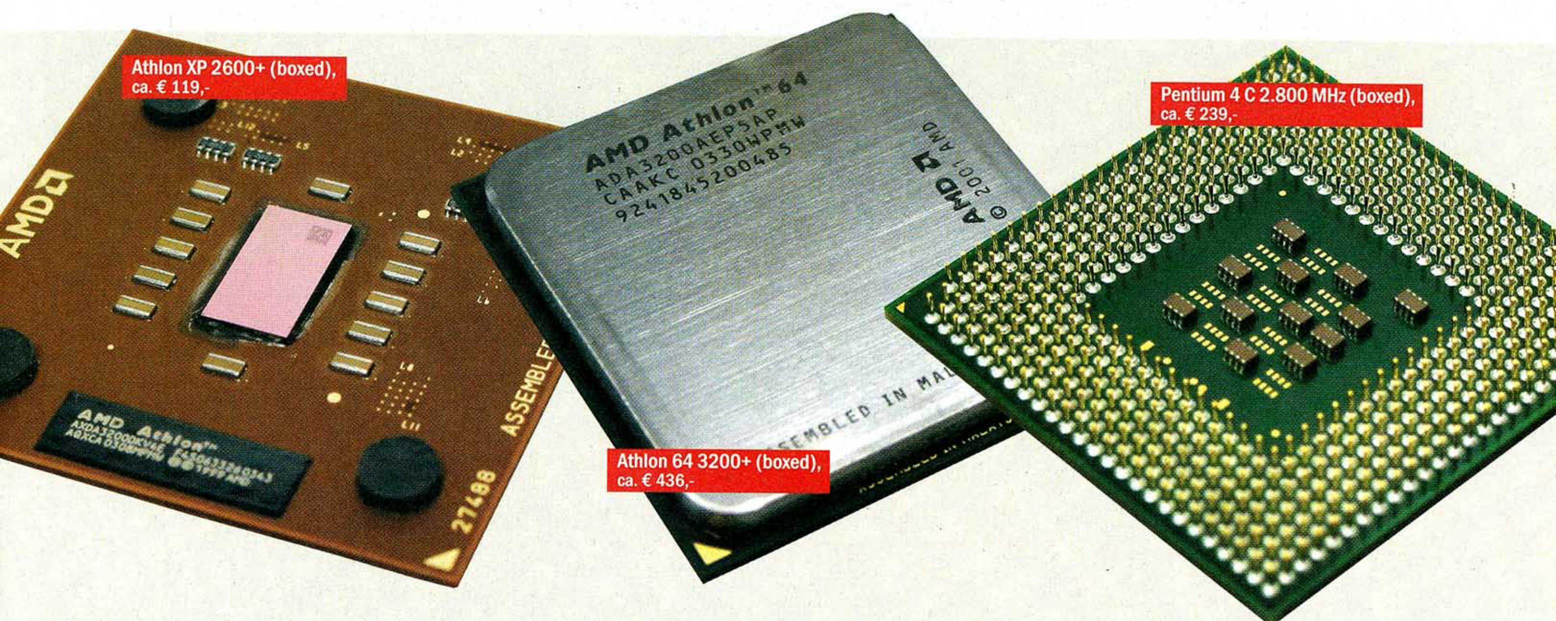

Asus Radeon 9800 XT, ca. € 589,-

EGO-SHOOTER Mit der Radeon 9800 XT ist Christian für jeden Action-Kracher gerüstet.

Wer hätte denn vor einem Jahr ernsthaft daran gedacht, dass die Nvidia-treuen Asus-Schrauber Radeon-Grafikchips auf die Platinen löten? Jeder, der gewusst hätte, dass es sich dabei heute um einen der schnellsten Grafikprozessoren handelt. Mit der **9800 XT** ist den Ati-Designern jedenfalls ein Meisterstück gelungen. Und wenn ich dann noch **Half-Life 2** umsonst dazubekomme, habe ich ja gar keine andere Wahl, als mir diesen flotten Polygon-Meiler unter den Weihnachtsbaum zu legen. Ganz egal, wann Valve Gordon Freeman endlich wieder auf die Aliens loslässt. CHRISTIAN MÜLLER



GRATIS Käufer einer Radeon 9600 XT oder 9800 XT bekommen einen Gutschein für Half-Life 2.



Prozessor, Mainboard, Speicher

Was nützt die schönste Spielwelt, wenn dem altersschwachen PC die Puste ausgeht? Wir verraten, **welches Paket aus CPU und Mainboard sich zur Bescherung eignet.**



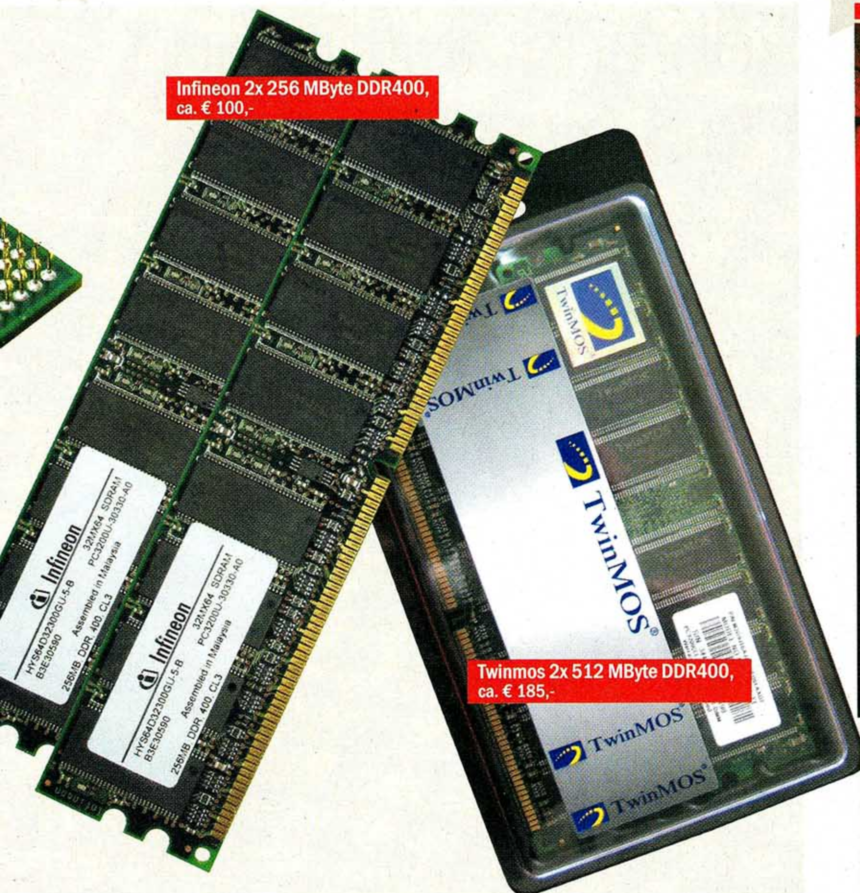
AUFGERÜSTET Mit dem Athlon 64 3200+ und dem passenden Mainboard von Asus wird Rüdigers PC zur Rennmaschine.

Zwar gibt es die aktuellen Modelle der Athlon-XP-Familie und der Konkurrenz aus dem Hause Intel derzeit günstig wie nie, bei der Aufrüstung meines Privat-PCs habe ich mich aber für den nagelneuen **Athlon 64** entschieden, um auch für zukünftige Spiele-Knaller wie **Half-Life 2** genügend Leistungsreserven zu haben. Den Unterbau bildet das **K8V Deluxe** von Asus, das mir die Kollegen von der Hardware-Abteilung nicht zuletzt wegen des zuverlässigen K8T800-Chipsatzes wärmstens ans Herz gelegt haben.
RÜDIGER STEIDLE

Wenn Sie sich einen günstigen Prozessor unter den Baum legen lassen wollen, ist der **Athlon XP 2600+** mit Barton-Kern die richtige Wahl. Dieser verfügt über einen 512 kByte großen Level2-Zwischenspeicher und 166 MHz Frontside-Bus (FSB). Für alle aktuellen Spiele wie **Max Payne 2** oder **Call of Duty** ist dieser Preis-Leistungs-Knüller bestens gewappnet. Zum ausgezeichneten Preis von 119 Euro („Boxed"-Version, www.alternate.de) wird sogar ein geeigneter Kühler mitgeliefert. Der optimale Mainboard-Partner einer Athlon-XP-CPU kommt von MSI: Das **K7N2 Delta-L** ist dank des Nvidia-Chipsatzes Nforce2 Ultra 400 sehr schnell und zuverlässig – auch mit DDR400-Speicher. Mit einem Preis von 76 Euro (www.e-bug.de) ist die rote MSI-Platine zudem unschlagbar günstig. Wer in diesem Jahr besonders brav war, kann den **Pentium 4 C 2.800 MHz** auf den Wunschzettel schreiben. Alternate („Boxed"-Version, www.alternate.de) bietet die Intel-CPU inklusive Kühler für 239 Euro an. Bei aktuellen Spielen brauchen Sie mit dem 2.800-MHz-Geschoss keine Kompromisse einzugehen. Asus bietet mit dem **P4P800 Deluxe** für 149 Euro (www.alternate.de) das passende Mainboard an. Der verwendete Springdale-Chipsatz (i865PE) ist dank der Speicher-Optimierung PAT fast genauso schnell wie die Platinen mit Canterwood-Chipsatz (i875P), aber deutlich preiswerter.

64 Bit zum Fest

AMDs **Athlon 64 3200+** muss sich bei der Leistung dem **Athlon 64 FX-51** zwar knapp geschlagen geben, dafür ist er deutlich günstiger als der FX-Kollege. In der Boxed-Version (436 Euro bei www.mindfactory.de) liegt ein geeigneter Kühler bei. Dank zahlreicher Verbesserungen wie dem integrierten Speicher-Controller und dem 1 MByte großen Level2-Zwischenspeicher ist der Athlon 64 für aktuelle und kommende Spiele bestens geeignet. Die 64-Bit-Unterstützung zahlt sich allerdings erst aus, sobald ein entsprechendes Betriebssystem wie die 64-Bit-Version von Windows XP und angepasste Spiele (beispielsweise **Far Cry**) auf den Markt kommen. Als Mainboard sollten Sie beim Weihnachtsmann das **K8V Deluxe** von Asus vorbestellen. Dieses bietet umfangreiche Einstel-





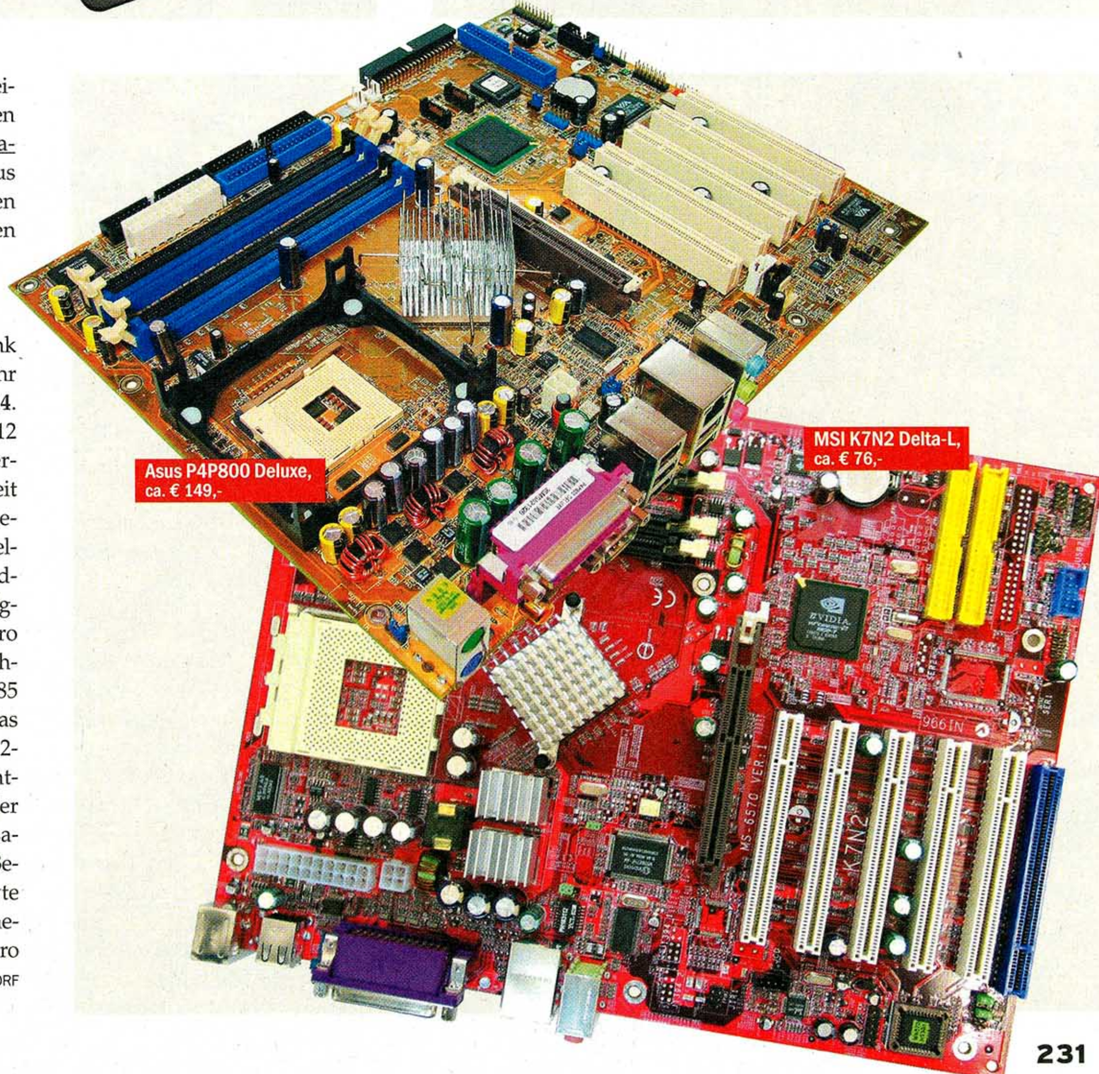
NIMM ZWEI Der schnelle Speicher von Corsair ist für den Rollenspiel-Fan Thomas genau das Richtige.

Ich bin ein Speicher-Fan. Damit meine ich nicht, dass ich im Ego-Shooter nach jedem Gegner auf die Quicksave-Taste hämmere, sondern: Man kann nie genug RAM im Rechner haben. Vor allem dann nicht, wenn man wie ich gerne Online-Rollenspiele spielt (für alle, die es interessiert: **Dark Age of Camelot**, Mordred-Server). Während andere bei Feindkontakt mehrere Sekunden lang darauf warten, bis alle Rüstungsgrafiken geladen sind, zücke ich dank 1 Gigabyte Corsair-Speicher bereits das Schwert und hau drauf – meistens ende ich zwar trotzdem mit dem Gesicht im Gras, aber wenigstens kann ich behaupten, es versucht zu haben. THOMAS WEISS

lungsmöglichkeiten im BIOS und eine gute Ausstattung für den fairen Preis von 149 Euro (www.alternate.de). Bei dieser Kombination aus Prozessor und Mainboard können Sie weiterhin gewöhnlichen DDR400-Speicher einsetzen.

Die richtige Speicher-Wahl

Besonders zuverlässig und dank schnellen Speichertimings auch sehr schnell ist Corsairs **TWINX1024**. Dieses Paket besteht aus zwei 512 MByte großen DDR400-Speichermodulen, die auf Zusammenarbeit getestet wurden und daher besonders gut für den Dual-Channel-Betrieb bei Nforce2-, Canterwood- oder Springdale-Mainboards geeignet sind. Der Preis von 325 Euro dürfte allerdings so manche Weihnachts-Kasse überlasten. Mit 185 Euro (www.overclockers.de) ist das Paket von Twinmos aus zwei 512-MByte-DDR400-Modulen wesentlich günstiger. Dafür kommt der Twinmos-Speicher nur mit langsameren Speichertimings zurecht. Besonders günstig: Zwei 256 MByte große DDR400-Module von Infineon gibt es bereits für knapp 100 Euro (www.e-bug.de). DANIEL MÖLLENDORF





Nur widerwillig habe ich mich von meinem protzigen Eizo-17-Zöller getrennt und ihn gegen den flachbrüstigen, unscheinbaren **Acer AL1721** eingetauscht. In gut sechs Wochen hat dieser seine Qualitäten mit so unterschiedlichen Spielen wie **Max Payne 2**, **Spellforce** und diversen Fußballmanagern unter Beweis gestellt. Alles ohne nervige Schlieren wie bei anderen LCD-Bildschirmen (Reaktionszeit: 17 ms), das Bild ist so knackig wie ein Choco-Crossie und die Farben kräftig. Nur das Menü ist arg umständlich – die Suche nach der gewünschten Einstellung gleicht einer Odyssee. Meinen Acer geb ich nicht mehr her! PETRA MAUERÖDER

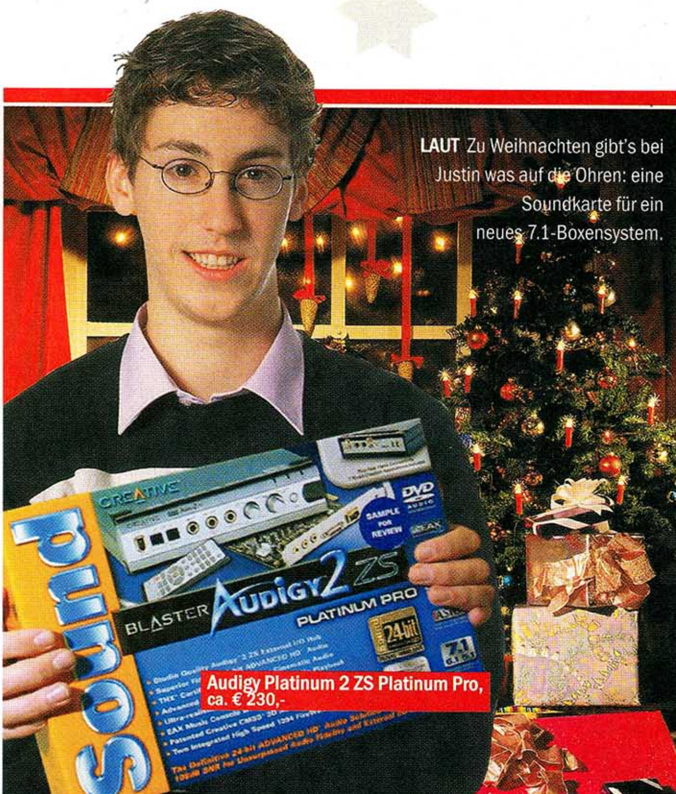
Röhrenmonitore und **Flachbildschirme**

Wenn Sie noch mit einem 17-Zoll-Bildschirm spielen oder von den Vorteilen eines LCDs profitieren wollen, **sollten Sie sich einen neuen Monitor auf den Wunschzettel schreiben.**

Mit dem **AL1721** bietet Acer einen außergewöhnlichen 17-Zoll-TFT-Monitor an: Dank der guten Reaktionszeit von gemessenen 17 Millisekunden (ms) werden auch schnelle Spiele wie **Elite Force 2** oder **GTA Vice City** ohne störende Schlieren dargestellt. Bei dem Preis von 439 Euro (www.alternate.de) müssen Ihre Verwandten dafür allerdings tief in die Tasche greifen.

An dem **FE991SB** hat der Weihnachtsmann deutlich schwerer zu schleppen. Der 19-Zoll-Röhrenmonitor von NEC wird bei Alternate (www.alternate.de) für 299 Euro angeboten und überzeugt vor allem durch satte Farben, eine sehr gute Geometrie und ein scharfes Bild. Die Kontrastverbesserungstechnik des NEC-Monitors zahlt sich besonders bei DVD-Filmen oder Shootern mit düsteren Levelecken aus.

Ein echtes Schnäppchen ist der **Imagequest Q910** von Hyundai. Bei E-Bug (www.e-bug.de) bekommen Sie diesen Röhrenmonitor mit planer 19-Zoll-Bildfläche schon für 213 Euro. Bildschärfe und Farbbrillanz sind tadellos. Auch bei der maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Pixeln erreicht der **Imagequest Q910** noch eine ergonomische Bildwiederholrate von 85 Hz. DANIEL MÖLLENDORF



Bei vier der letzten zehn Bescherungen lagen unter meinem Weihnachtsbaum Creative-Produkte – dieses Jahr wird hoffentlich Nummer 5. Besonders angetan hat es mir die **Audigy 2 Platinum ZS Platinum Pro** mit ihren überarbeiteten Audio-Wandlern (alle Kanäle unterstützen 24 Bit/96 kHz) und der neuen 7.1-Unterstützung. Für Heimkino-Atmosphäre brauche ich nur noch das passende Boxensystem – und das heißt bei Creative **Inspire T7700**: Sowohl Subwoofer als auch Satelliten wurden neu entwickelt und klingen einmalig. JUSTIN STOLZENBERG

Soundkarten, Lautsprecher und Headsets

In diesem Jahr bekommen nicht nur die bösen Menschen was auf die Ohren. **Lassen Sie es zum Fest mit einem der folgenden Produkte so richtig krachen.**

Sie brauchen eine Soundkarte, die alle 3D-Klangstandards unterstützt, und auf dem Wunschzettel ist noch Platz? Dann wählen Sie unbedingt eine Audigy-Platine von Creative, denn die Alleskönner sind nach wie vor erste Wahl für PC-Spieler. Besonders empfehlenswert, aber in Ladenregalen immer seltener anzutreffen ist die alte **Sound Blaster Audigy.** Bei E-Bug (www.e-bug.de) gibt es die kleine Kostbarkeit für 55 Euro. Logitechs Einsteiger-Lautsprecher **Z-340** bietet Avitos (www.avitos.de) schon für 45 Euro an. Das Stereo-Set mit Subwoofer klingt gut und hat mit 31 Watt auch genug Leistungsreserven für PC-Spiele, die man einfach auf voller Lautstärke genießen muss. Auf LAN-Partys sind Lautsprecher natürlich passé, stattdessen herrscht Kopfhörer-Pflicht. Unsere Empfehlung: das **Medusa 5.1 Surround Headset** von Jöllenbeck. Es kostet 80 Euro (www.3dsupply.de) und liefert mit einer 5.1-Soundkarte überzeugenden Raumklang. Für nur 30 Euro wandert bei E-Bug (www.e-bug.de) das Stereo-Headset **.Audio90** von Plantronics in den Versandkarton. Es klingt erstklassig, hat ein extralanges Kabel und verfügt sogar über eine eingebaute Lautstärkeregelung. BERND HOLTMANN



UNGEWÖHNLICH Harald wünscht sich zum Fest eine laute, aber pfeilschnelle Server-Festplatte.

In Zeiten von günstigem Arbeitsspeicher ist eine schnelle Festplatte reine Verschwendung? Von wegen! Wenn Levels in Sekundenschnelle geladen werden und ich Videos in Echtzeit schneiden kann, dann weiß ich, dass meine **WD360** von Western Digital ihren Dienst tut – jedenfalls so lange, bis mir Anfang 2004 die **WD720** mit 72 GByte das doppelte Fassungsvermögen bietet. Zwar wollen die deutlich hörbaren 10.000 Umdrehungen ordentlich gedämmt sein, aber schon allein der fixe Windows-Boot-Vorgang ist diesen Aufwand und die satten 130 Euro wert.

HARALD WAGNER

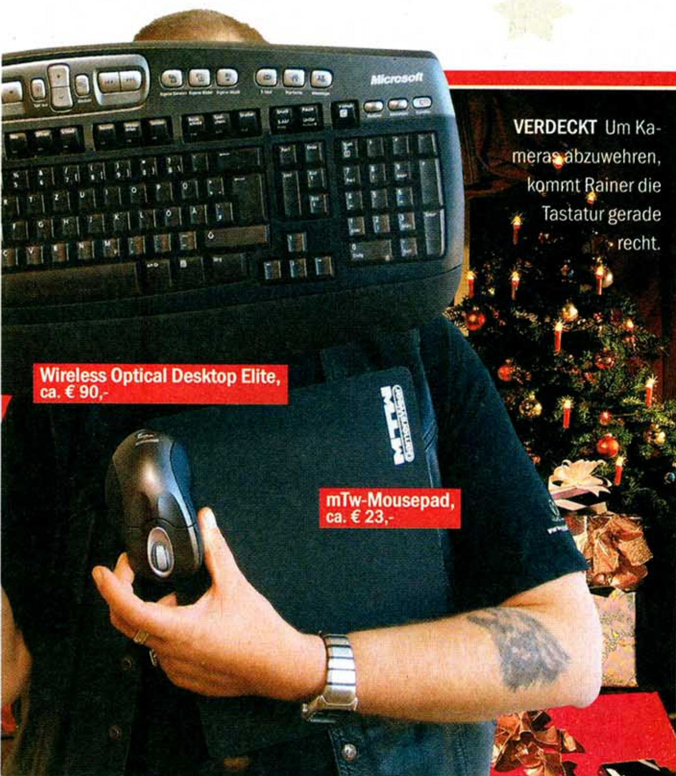
Laufwerke

Spiele-Installationen werden nicht nur durch Patches und Zusatzmissionen immer größer. Da kommt ein **DVD-Brenner oder eine neue Festplatte zum Fest doch gerade recht, oder?**

Nur wenige Spiele-PCs verwenden ein aktuelles Mainboard mit Serial-ATA-Anschluss. Dabei ist die **WD2500JB**-Festplatte von Western Digital ein erstklassiges Argument, um auf die neue Laufwerksschnittstelle umzusatteln. Die Platte bietet Ihnen mit 250 Gigabyte mehr als genug Speicherplatz, besitzt 8 MByte Cache und immerhin 36 Monate Garantie. Also nichts wie ab damit auf den Wunschzettel! Bei Alternate (www.alternate.de) kostet das riesige Datenlager 290 Euro.

Die Festplatte **Ganymede 80 GB** (Modell: J680) von Excel Stor ist wesentlich günstiger und lässt sich über den gängigen IDE-Anschluss mit dem PC verbinden. Dieses DMA/100-Laufwerk besitzt zwar nur 2 MByte Zwischenspeicher und ist deshalb etwas langsamer als die **WD2500JB**, dafür kostet sie bei Fun Computer (www.funcomputer. de) aber auch nur schlappe 67 Euro – ein echtes Schnäppchen. Falls das Weihnachtsbudget der Verwandtschaft größer ist, dann wünschen Sie sich doch einen DVD-Brenner. Alternate (www.alternate.de) bietet den DVD-Brenner Ricoh **MP5240A-SK** schon für 109 Euro an. Dabei handelt es sich um ein IDE-Laufwerk, das DVD+R, DVD+RW (je 4x) und natürlich reguläre CD-ROMs (24x) brennt. Mit dem Programm **Norton Ghost 2003** (rund 40 Euro) können Sie damit sogar den kompletten Festplatten-Inhalt auf DVDs sichern und bei Bedarf leicht wiederherstellen.

BERND HOLTMANN



VERDECKT Um Kameras abzuwehren, kommt Rainer die Tastatur gerade recht.

Mäuse und Tastaturen gibt es wie Sand am Meer und auch die kabellosen Varianten sind Schnee von gestern. Das **Wireless Desktop Elite** von Microsoft ist ein wenig anders. Dass es prima funktioniert, setze ich jetzt mal als Selbstverständlichkeit voraus. Aber es sieht in seinem diabolischen Schwarz auch noch einfach höllisch gut aus, liegt himmlisch in der Hand, und wenn man den teuflischen Anschaffungspreis verdaut hat und sich auch noch das **mTw-Mousepad** anschafft, hat man überirdisch viel Freude daran.

RAINER ROSSHIRT

Eingabegeräte

Tastaturen und Mäuse sind nicht sündhaft teuer wie eine schnelle Grafikkarte oder CPU. Wahrscheinlich sind die Eingabegeräte deshalb so ein gutes Weihnachtsgeschenk.

Schicken Sie Ihre alte Maus in Rente und schreiben Sie Logitechs **MX 500 Optical** auf den Wunschzettel. Sie kostet 42 Euro (www.alternate.de) und verfügt über acht Tasten sowie ein leichtgängiges Mausrad. Das kabellose Modell mit den gleichen Eigenschaften, zusätzlichen Akkus und einer Ladestation heißt **MX 700** und wird von E-Bug (www.e-bug.de) schon für 57 Euro angeboten. Eine Nummer größer und natürlich auch teurer ist Logitechs **Cordless Desktop MX**. Diese edle Kombination aus Funk-Tastatur und Funk-Maus eignet sich für schnelle Shooter und ist für 105 Euro bei Fun Computer (www.funcomputer.de) zu haben. Damit schinden Sie bei Ihren Freunden auf jeden Fall Eindruck! **MX 500**, **MX 700** und das **Cordless Desktop MX** verwenden optische Sensoren mit einer Auflösung von 800 dpi – das ist für hektische 3D-Actionspiele mehr als ausreichend. Hardcore-Spieler und Fans von alten Kugelmäusen sollten aber ein Auge auf Terratecs **Mystify Razer Boomslang 2100** werfen. Dank der unschlagbar hohen Genauigkeit von 2.100 dpi arbeitet sie verdammt präzise. Aber Vorsicht: Die etwas ungewöhnliche Form ist nicht jedermanns Sache. Bewahren Sie also den Kassenbon auf.

BERND HOLTMANN

Chieftec Dragon CS-601, ca. € 60,-

CMS-Wasserkühlung, ca. € 260,-

Sharkoon Flexi Drive USB 2.0, ca. € 89,-

Zubehör

Abseits der teuren PC-Schmankerl gibt es viel erstklassiges Zubehör. PC Games stellt Ihnen **die besten Produkte für den PC** vor.

Nokia N-Gage, ca. € 300,- (ohne Vertrag)

MOBIL David wünscht sich das Schweizer Armeemesser unter den Handys: Nokias N-Gage.

Handy, Discman, Ersatzbatterien und mindestens zwei CDs sichern das Überleben auf der täglichen Odyssee durch Nürnbergs U-Bahn-Netz – und müssen verstaut werden. Für Nokias flunderförmiges Multimedia-Talent schaffe ich jetzt endlich Platz im Rucksack. Das **N-Gage** bietet UKW-Radio und MP3-Player (eine MMC-Speicherkarte mit 128 MByte kostet ungefähr 50 Euro) in einem – dank des genialen Stereo-Headsets sogar mit sattem Klang. Wenn's dann zum Feierabend ein 3D-Spielchen sein darf, sollte allerdings der Ersatzakku nicht fehlen – die magere Laufzeit von nicht einmal drei Stunden ist mein einziger Kritikpunkt am **N-Gage**.

DAVID BERGMANN

Wenn Sie im Kopf die besten Weihnachts-Hardware-Präsente durchgehen, denken Sie vermutlich an eine Grafikkarte, einen Prozessor oder mehr Hauptspeicher. Wir werfen mit Ihnen einen Blick über den Tellerrand.

An(zu)ziehende Geschenke

Hemden, Pullis oder Socken gehören nicht unter den Weihnachtsbaum. Stattdessen sollte Ihnen der Weihnachtsmann ein paar coole T-Shirts schenken. Im Internet-Shop von Gamer's Wear (www.gamerswear.de) bekommen PC-Spieler genau das Richtige. Auf der Webseite können **Counter-Strike**-Fans zum Beispiel ein Camouflage-Shirt mit „Terrorist"-Aufdruck bestellen. Wer gern und viel chattet, greift zum lässigen „LOL"-Sweater und Bastelnaturen wünschen sich ein Longsleeve mit stylischem Grafikkarten-Aufdruck. Die bedruckten Spieler-Klamotten kosten zwischen 20 Euro (Shirts) und 35 Euro (Sweater).

Ein neues Zuhause

Wer über die Feiertage unbedingt basteln will, lässt sich ein edles Gehäuse schenken. Das schwarze **Chieftec Dragon CS-601** (Modell: DX-01B-D-U) besitzt an der Vorderseite ein cooles Laufwerkstürchen und sogar Firewire- und USB-Anschlüsse. Als Tüpfelchen auf dem i können Sie das Midi-Gehäuse noch mit zusätzlichen Lüftern ausstatten, um alle PC-Komponenten zu kühlen. Bei E-Bug (www.e-bug.de) kostet der schwarze Riese ohne Netzteil nur 60 Euro.

Wasserkühlung gefällig?

Wenn die Familie zu Weihnachten etwas mehr springen lässt, lassen Sie sich beim Weihnachtsmann doch gleich noch die passende Wasserkühlung von Innovatek vormerken. Im **CMS-Paket (Chieftec Module System)** finden Sie alle notwendigen Komponenten, um Ihr Gehäuse schnell umzurüsten: Radiator, Lüfter, eine 12-Volt-Pumpe von Eheim, Ausgleichsbehälter und den CPU-Kühler **XX-Flow**. Sie müssen die Gerätschaft lediglich im Gehäuse verschrauben, destilliertes Wasser einfüllen und dürfen sofort loslegen. Praktisch: Über Prozessor-Aufsätze ist die Wasserkühlung für alle aktuellen Prozessoren geeignet. Beim Zubehör-Lieferant OC-Card (www.oc-card.de) bekommen Sie die **CMS-Wasserkühlung** für 260 Euro.

Gehäuse-Zubehör

Internetversender Listan (www.listan.de) hat Netzteile im Angebot, mit denen Sie vor allem PCs mit





BASTLER Für Dirk muss es zu Weihnachten ein neues Gehäuse samt Lüfter und Netzteil sein.

Ich habe bereits letzten Monat meine PC-Wasserkühlung samt umgebautem Tower in Rente geschickt – daher gab es bei mir die Weihnachtsgeschenke schon etwas früher. Mein neues PC-Gehäuse ist ein Lian Li **PC 6090B** aus Aluminium. Der schwarz eloxierte Midi-Tower besitzt neben einem schmucken Seitenfenster, roten LED-Leisten in der Front und einer praktischen Slotblende mit zwei Temperatur-Anzeigen auch vier 80-mm-Lüfter, deren Umdrehungsgeschwindigkeit man über einen 3-Wege-Schalter selbst bestimmen kann. Als CPU-Kühler habe ich mich für den mächtigen Zalman **CNPS7000A-Cu** entschieden, der meinen P4 trotz 3.000 MHz Taktrate flüsterleise kaltstellt. Und das **Colorline-Netzteil** mit 430 Watt von Be Quiet! besitzt genug Power, um auch die gierigsten Grafikkarten und CPUs zu versorgen. Außerdem leuchtet es schön blau :-) DIRK GOODING

Seitenfenster optisch aufwerten. Das 400-Watt-Netzteil der Colorline-Serie von Be Quiet! besitzt zum Beispiel zwei blau leuchtende Lüfter, die temperaturgeregelt und deshalb sehr leise arbeiten. Besonders interessant: Der Stromversorger besitzt drei ebenfalls wärmegesteuerte Anschlüsse für Gehäuselüfter. Damit laufen die PC-Lüfter nur noch auf Hochtouren, wenn Ihr PC es auch tut.

Für einen Reinguck-Rechner bietet sich auch ein imposanter neuer CPU-Kühler als Fest-Geschenk an. Der Vollkupfer-Kühler **CNPS7000A-CU** der Firma Zalman ist zum Beispiel für alle aktuellen Prozessoren von Intel bis AMD geeignet. Bei KM Elektronik (www.kmelektronik.de) kostet der riesige Kupfer-Fächer samt Lüftersteuerung, Wärmeleitpaste und englischer Anleitung nur 38 Euro.

Vorsicht, Kamera!

Sie planen die Fotodokumentation Ihres Lebens oder wollen auf der nächsten Keller-Netzwerkparty festhalten, wie Ihre Kumpels nach einer **C&C Generäle**-Niederlage in Tränen ausbrechen? Kein Problem: Mit der handlichen Digitalkamera **Ixus i** von Canon schießen Sie scharfe Bilder in einer Auflösung von 2.272x1.704 Pixeln (4 MPixel) und können sogar kurze Filme aufnehmen. Gespeichert werden die Daten übrigens auf handelsüblichen SD-Speicherkarten. Bei E-Bug bekommen Sie die Kamera für 340 Euro (www.e-bug.de).

Deutlich günstiger und vielseitiger ist die neue Mini-Digitalkamera von Panasonic. Sie heißt **D-snap SV-AS10** und wird bei ProMarkt (www.promarkt.de) für nur 275 Euro angeboten. Mit dem 57 Gramm schweren Gerät fotografieren Sie mit einer Auflösung von 2,0 MPixeln (vierfach digitaler Zoom), können kurze Filme aufzeichnen (320x240 Pixel, Motion-JPG), Musik hören (MP3, AAC, WMA) und sogar Sprach-Memos aufnehmen. Wie Canons **Ixus i** verwendet auch die **SV-AS10** SD-Speicherkarten.

Apropos Speicher

Wer Spielstände zum besten Freund mitnehmen will, der lässt sich den **Flexi Drive USB 2.0** von Sharkoon schenken. Der Winzling passt in jede Hosentasche und fasst 256 MByte an Daten. Wenn Ihr PC auch noch USB 2.0 unterstützt, geht der Kopiervorgang sehr schnell. Bei Alternate (www.alternate.de) gibt es den kleinen Speicherriesen schon für 89 Euro. Eine Treiberdiskette für Windows 98 fehlt natürlich auch nicht. BERND HOLTMANN



3D-Raserei

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft veröffentlichen Nvidia und Ati vier neue Grafikchips. PC Games hat sich das Quartett angeschaut und verrät Ihnen alle Details zur neuen Beschleuniger-Generation.

Ati und Nvidia bedienen mit ihren aktuellen 3D-Brettern die beiden wichtigsten Käuferschichten: Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra richten sich mit Geschwindigkeitsrekorden und Preisen jenseits der 500-Euro-Schallmauer an investitionsfreudige Spieler, die nur das Beste vom Besten wollen. Im absatzstarken Mittelklasse-Markt fechten hingegen Geforce FX 5700 Ultra und Radeon 9600 XT ein Preis-Leistungs-Duell aus. Doch welche Platine liefert die beste Leistung für Ihr Geld?

Leistung satt

Die Radeon 9800 XT löst die Radeon 9800 Pro als Atis Top-Modell ab. Wichtigste Änderung gegenüber dem Vorgänger sind die höheren Taktraten. So ackert der neue Grafikchip mit 412 MHz und die 256 MByte Speicher takten mit 365 MHz DDR (Radeon 9800 Pro mit 256 MByte: 380 MHz Chip-, 350 MHz Speichertakt). Um den neuen Ati-Flitzer kaltzustellen, kommt ein überdimensionierter Lüfter zum Einsatz, der einem Zeichenbrett der Lufthansa entsprungen sein könnte. Auf Vorder- und Rückseite bedeckt außerdem ein mächtiger Kupferblock Grafikchip und Speicher. Diese protzige Kühlerkonstruktion wird voraussichtlich von den meisten Herstellern eingesetzt werden.

Neu ist auch die Overdrive-Technik; hier kommt ein integrierter Temperatursensor zum Einsatz. Dieser misst die Wärmeentwicklung des Grafikchips. Je nach Temperatur wird der Chip auf bis zu 430 MHz übertaktet – die Garantie bleibt dabei selbstverständlich erhalten.

Das richtige Taktgefühl

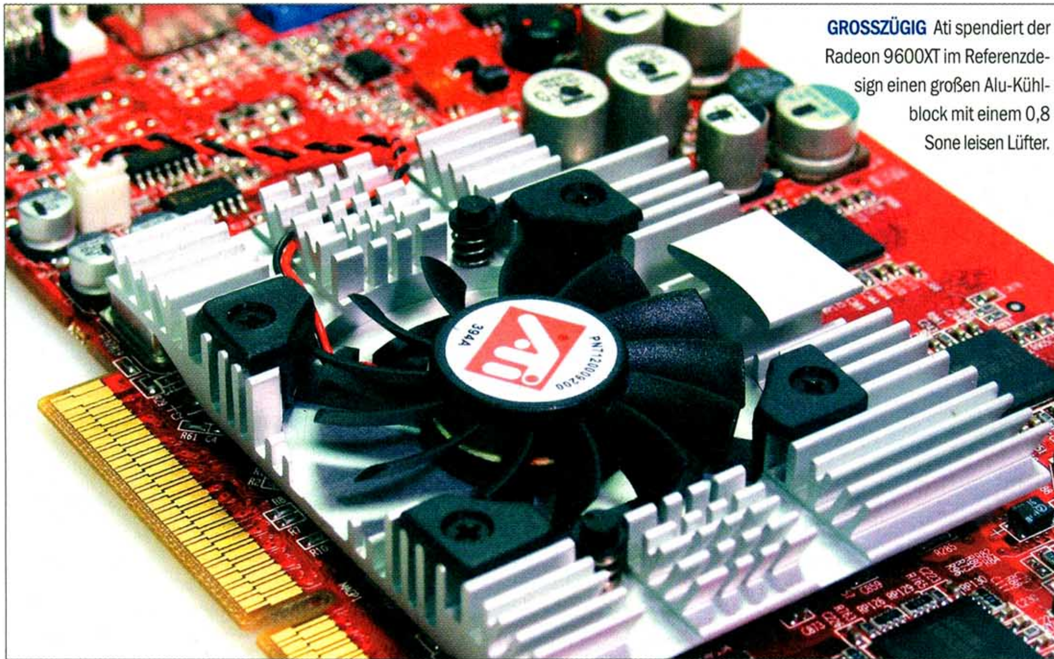
Auch den Preis-Leistungs-Hit Radeon 9600 Pro ersetzt Ati durch einen leistungsfähigeren Chip. Zu einem attraktiven Preis von 200 bis 220 Euro geht dieser Tage die Radeon 9600 XT an den Start. Der Grafikchip taktet mit 500 MHz satte 100 MHz schneller als beim Vorgänger Radeon 9600 Pro (400 MHz). Die XT-Variante ist bei unseren Benchmarks dadurch rund 10 Prozent fixer als der Vorgänger. Die Taktrate des 128 MByte großen Speichers bleibt hingegen mit 300 MHz DDR unverändert. Dank Overdrive wird der Chiptakt sogar auf brutale 527 MHz hochgetrieben – solange die Temperatur nicht über einen bestimmten Wert steigt. Damit die Radeon 9600 XT auf volle Touren kommt, sieht Ati für seinen Mittelklasse-Chip einen großen Aluminium-Kühlblock vor, dessen Lüfter mit 0,8 Sone angenehm leise seine Runden dreht. Tuning-Freaks finden in der Radeon 9600 XT ein williges Objekt: Unser Vorserienmodell machte sogar einen Chiptakt

Was ist ...

Trilineare Filterung
Sorgt dafür, dass der Übergang zwischen nahen scharfen und weiter entfernten unscharfen Texturen weniger auffällig ist

Anisotrope Filterung
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch auf Entfernung scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung

Kantenglättung
Auch „Anti-Aliasing"; reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität; geht stark zulasten der Grafikkarte.



GROSSZÜGIG Ati spendiert der Radeon 9600XT im Referenzdesign einen großen Alu-Kühlblock mit einem 0,8 Sone leisen Lüfter.

Forceware 52.16:
Schneller, aber auch besser?

Der aktuelle Nvidia-Treiber in der Version 52.16 verfügt über einen neuen Compiler, der Geforce-FX-Karten gerade bei DX9-Spielen zu einer besseren Performance verhilft. Bei **Halo** steigerte Nvidias Wunder-Treiber die Leistung einer FX 5900 Ultra von 37,9 auf 51,8 Fps (1.024x768) – ein beachtlicher Geschwindigkeitssprung von 37 Prozent. Bei anderen Spielen, die noch auf DX7 oder DX8 basieren, fällt der Geschwindigkeitsvorteil geringer aus.

Außer dem neuen Compiler hat Nvidia weitere Anpassungen in den Forceware-Treiber 52.16 integriert, die allerdings nur bei Direct3D aktiv werden – bei OpenGL-Spielen bleibt alles beim Alten. Die Qualität des trilinearen Texturfilters unter Direct3D ist beispielsweise schlechter als bei der vorherigen Treiber-Version. Zudem spart der neue Treiber beim anisotropen Filter. Stellt man diesen im Treibermenü ein, werden nicht alle Texturstufen mit dem richtigen AF-Wert dargestellt. Auch Ati trickst bei der anisotropen Filterung. Beispielsweise kommt nur bei bestimmten Winkeln der volle AF-Wert zum Einsatz.

von 610 MHz mit – Respekt! Der Speicher der von uns getesteten Platine ist weniger übertaktungsfreudig. Erst wenn die Hersteller bei der fertigen Karte hochwertigeren Speicher mit einer schnelleren Zugriffszeit einsetzen, sind bessere Ergebnisse zu erwarten.

Den meisten 9800-XT- und 9600-XT-Karten liegt ein Gutschein für **Half-Life 2** bei. Sobald Valve den Shooter fertig stellt, lässt sich dieser mit dem beiliegenden Aktivierungs-Code über den Steam-Client herunterladen. Wer keine Breitband-Internet-Anbindung hat oder lieber die Original-CD ins Regal stellen möchte, kann **Half-Life 2** über den Gutschein bestellen. Die Versandkosten müssen Sie allerdings selbst übernehmen. Zudem warten Sie vier bis sechs Wochen auf die Lieferung.

Kampf um die Käufer

Nvidias Antwort auf die Radeon 9600 XT nennt sich Geforce FX 5700 Ultra. Während Ati bei seinem 9600er-Nachfolger hauptsächlich an der Taktschraube gedreht hat, greift Nvidia tiefer in die Trickkiste und verpasst der 5700er eine echte Frischzellenkur gegenüber der enttäuschenden Geforce FX 5600 Ultra. Neue Features, die bisher nur die Geforce FX 5900 unterstützt hat, sorgen für eine bessere Leistung bei DX8- und DX9-Spielen oder aktivierter Kantenglättung. Zusammen mit den höheren Taktraten von 475 MHz für den Grafikchip und 450 MHz DDR Speichertakt (Geforce FX 5600 Ultra mit 128 MByte: 400 MHz Chip-, 400 MHz DDR Speichertakt) schlägt die FX 5700 Ultra den Vorgänger FX 5600 Ultra in unseren Benchmarks um 20 Prozent.

Bei den Übertaktungstests zeigte sich unser Referenzmodell von der besten Seite: Beim Chiptakt waren 570 MHz möglich, der Speicher beschwerte sich selbst bei 530 MHz DDR nicht. Dadurch steigerte sich die Leistung bei Einsatz der **UT 2003**-Engine um 19 Prozent. MSI macht sich diese Übertaktungsfähigkeiten zunutze und garantiert bei seiner FX 5700 Ultra dank dynamischer Übertaktung einen um 10 Prozent höheren Takt bei Grafikchip und Speicher.

Abgespeckt

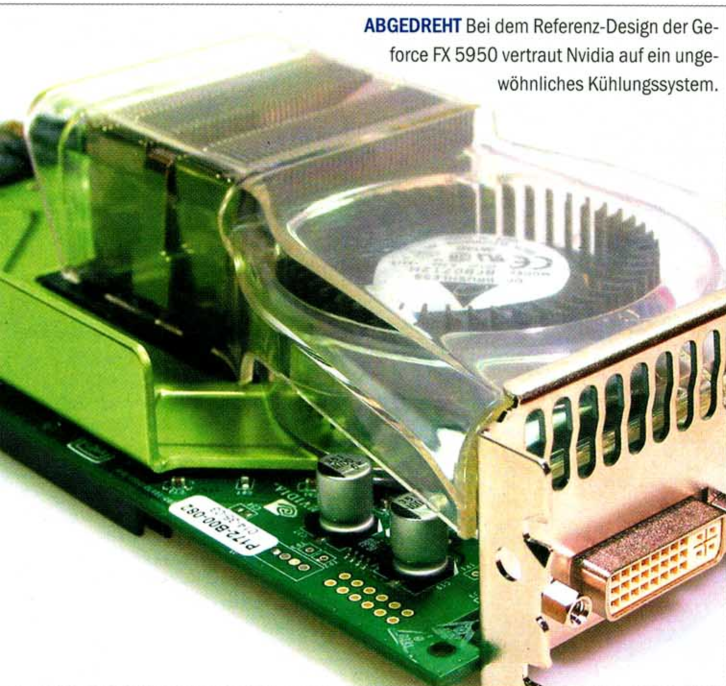
Neben der Ultra-Variante bietet Nvidia eine gewöhnliche Geforce FX 5700 mit reduzierten Taktraten an. Der Speicher ist mit 275 MHz DDR vergleichsweise langsam (FX 5700 Ultra: 450 MHz DDR). Dank des günstigen Preises von 180 bis 200 Euro ist die FX 5700 für Gelegenheitsspieler ohne große Ansprüche gedacht.

Mit der Geforce FX 5600 XT plant Nvidia ein weiteres Billig-Modell, das mit 235 MHz (Grafikchip) und

Übersicht: aktuelle Grafikchips von Ati und Nvidia

Name:	Geforce FX 5600 XT	Geforce FX 5700	Geforce FX 5700 Ultra	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5950 Ultra
Interner Codename	NV31	NV36	NV36 Ultra	RV360	R360	NV38
Entwickler	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Ati	Ati	Nvidia
Preis	Noch nicht bekannt	Ca. € 180 - 199,-	Ca. € 220 - 250,-	Ca. € 220 - 250,-	Ca. € 500 - 550,-	Ca. € 500 - 550,-
Verfügbarkeit	November	November	November	November	November	November
3D-Pipeline	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt	235 MHz	425 MHz	475 MHz	500 - 527 MHz (Overdrive)	412 - 430 MHz (Overdrive)	475 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	275 MHz DDR	450 MHz DDR	300 MHz DDR	365 MHz DDR	475 MHz DDR
Speichermenge und -art	128 MByte, 128 Bit	128/256 MByte, 128 Bit	128/256 MByte, 128 Bit	128/256 Mbyte, 128 Bit	256 MByte, 256 Bit	256 MByte, 256 Bit
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	8,8 GByte/s	14,4 GByte/s	9,6 GByte/s	23,4 GByte/s	30,4 GByte/s
Leistung 1.024x786*	-	-	56 Fps	54 Fps	68 Fps	69 Fps
Leistung 1.024x786, 2X AA, 4:1 AF*	-	-	43 Fps	45 Fps	63 Fps	58 Fps

*Durchschnittliches Ergebnis aus: Halo, Max Payne 2, Elite Force 2, Aquamark 3 – Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Forceware 52.16



ABGEDREHT Bei dem Referenz-Design der Geforce FX 5950 vertraut Nvidia auf ein ungewöhnliches Kühlungssystem.

200 MHz DDR Speicher sehr niedrig getaktet ist und voraussichtlich die FX-5200er-Serie als Einstiegs-Beschleuniger ablöst. Wann und zu welchem Preis die 5600 XT auf den Markt kommt, ist noch nicht bekannt.

Nvidias großer Wurf?

Für die Geforce FX 5950 Ultra müssen Sie deutlich mehr Geld auf den Tisch legen. Zum Preis von 500 bis 550 Euro bietet Nvidias neuer 3D-Schlachtkreuzer allerdings eine ausgezeichnete Spieleleistung, die auf dem Niveau des direkten Konkurrenten Radeon 9800 XT liegt. Gegenüber der FX 5900 Ultra setzt sich die Neuauflage dank der höheren Taktraten durch (FX 5950 Ultra: 475 MHz Chip-, 475 MHz Speichertakt; FX 5900 Ultra: 450 MHz Chip-, 425 MHz Speichertakt). Besonders auffällig ist das neue Kühlsystem, das erneut zwei Steckplätze belegt. Der sehr leise Lüfter saugt über das Slot-Blech kalte Luft an und bläst sie über den wuchtigen Aluminium-Block auf dem Grafikchip. Bei gewöhnlichen Kühlungen wird die ohnehin erwärmte Luft im Gehäuse zur Kühlung genutzt. Nachteil der neuen Methode: Die Abwärme der FX 5950 geht direkt ins Gehäuseinnere. Größere Hersteller wie Asus oder MSI greifen wieder auf eine eigene Kühlung zurück.

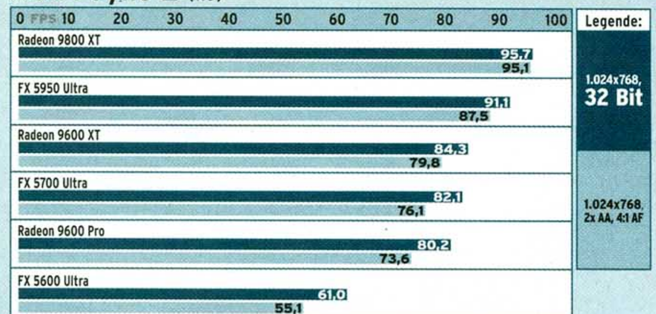
Fazit:

Mit der Geforce FX 5950 Ultra und der FX 5700 Ultra zaubert Nvidia zwei leistungsstarke Asse aus dem Ärmel. Je nach Benchmark liegen die neuen FX-Raser mal vor und mal hinter den Konkurrenzprodukten Radeon 9800 XT und 9600 XT, was nicht zuletzt an den neuen Treibern liegt (siehe Extrakasten „Forceware 52.16: Schneller, aber auch besser?"). Beim Anti-Aliasing hat Ati die Nase vorn – die Radeon-Karten glätten Polygon-Kanten schöner und schneller als die Geforce-Kollegen. Die Kaufentscheidung zwischen Radeon 9600 XT und Geforce FX 5700 Ultra oder Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 XT sollten Sie vor allem vom Preis abhängig machen.

DANIEL MÖLLENDORF

Benchmarkleistung

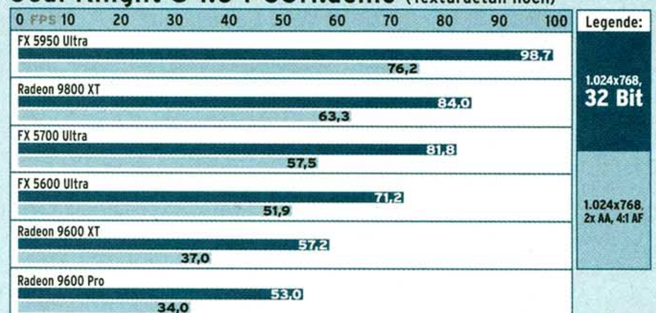
Max Payne 2 (1.0)



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Forceware 52.16

Die Ati-Beschleuniger liegen bei 1.024x768 knapp vor ihren Nvidia-Pendants. Auffällig ist der große Leistungs-Vorsprung der FX 5700 Ultra vor der FX 5600 Ultra (34 Prozent).

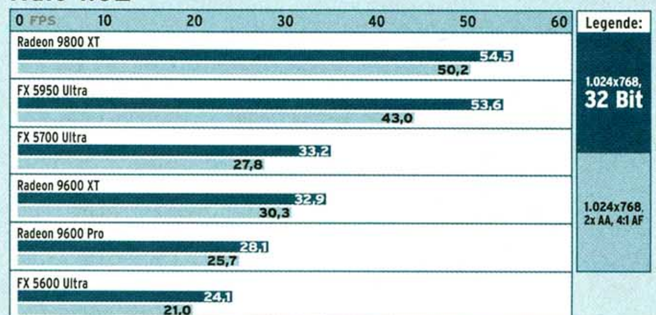
Jedi Knight 3 1.0 PCGH.demo (Texturdetail hoch)



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Forceware 52.16

Jedi Academy liegt den FX-Karten besonders gut. Die Optimierungen des neuen Nvidia-Treibers kommen allerdings nicht zum Einsatz, da es sich um ein OpenGL-Spiel handelt.

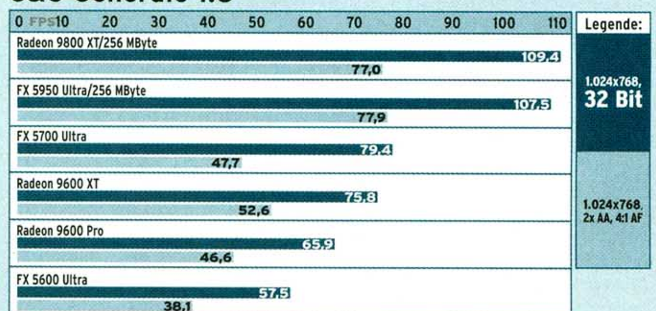
Halo 1.02



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Forceware 52.16

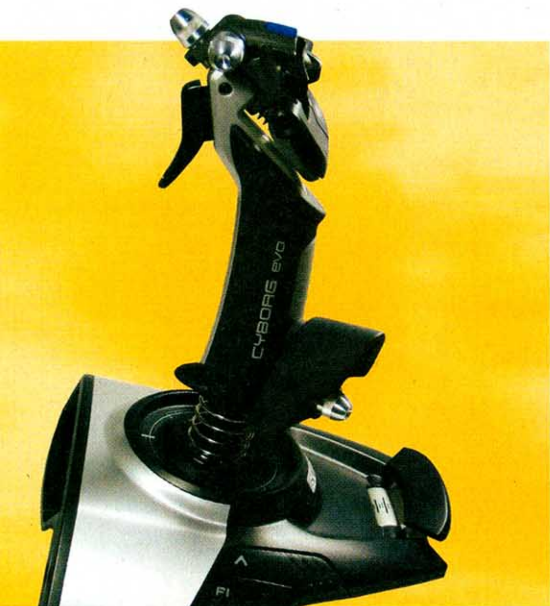
Bei Halo sind 9800 XT und FX 5950 Ultra deutlich schneller als die Mittelklasse-Grafikkarten FX 5700 Ultra und 9600 XT. Bei aktivierter Kantenglättung hat Ati die Nase vorn.

C&C Generäle 1.6



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte Speicher, Windows XP, DirectX 9.0b, Treiber: Catalyst 3.8/Forceware 52.16

Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ulta liegen bei C&C Generäle gleichauf. Die Geforce FX 5700 Ultra ist deutlich schneller als das Vorgängermodell Geforce FX 5600 Ultra.







Saitek Cyborg Evo

Nicht nur MacGyver freut sich über den Cyborg Evo, denn dieser Joystick lässt sich per Rändelschrauben fast komplett verstellen. Im Handumdrehen ändern Sie zum Beispiel die Höhe und Ausrichtung der Handablage oder regeln die Neigung der neun Feuertasten. In Flugsimulationen wie **IL-2 Sturmovik** oder der **Mechwarrior**-Serie zeigt der Cyborg Evo, was er kann: Besonders der mittig angebrachte Schubregler, die im Griff eingebaute Quer-Achse und der Coolie-Hat sind in diesen Spielen hilfreich. Die Verarbeitung des USB-Joysticks kann sich sehen lassen: Es gibt weder scharfe Kanten noch klappernde Tasten. Nach einem kurzen Umbau über die Rändelschrauben liegt das Gerät sehr gut in der Hand. Die Widerstandskraft ist allerdings etwas gering und lässt sich nicht verstellen. Trotzdem gehört der Cyborg Evo zu den aktuell besten Joysticks im Handel. Aber wann erscheint ein Modell mit eingebauten Force-Feedback-Motoren? BERND HOLTMANN

TESTURTEIL CYBORG EVO	
HERSTELLER	Saitek
PREIS	Ca. € 40,-
TEL.	089-5467570
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,8
FAZIT: Guter Flight-Stick für Bastler und/oder Linkshänder; ohne Force Feedback	
WERTUNG	**1,90**

Hercules 3D Prophet 9800

Grafikkarten mit Atis aktuellem Mittelklasse-Chip Radeon 9600 XT sind günstiger, reichen aber nicht an die Radeon 9800 von Hercules heran. Die blaue Grafikkarte sieht dank des blau leuchtenden Lüfters auch cool aus. Im 3D-Betrieb ist die Prophet übrigens relativ leise (2,1 Sone), dafür steigt die Temperatur des 3D-Boliden auf immerhin 54 Grad. Die Speicherbausteine (128 MByte DDR, 3,3 ns) sind mit hübschen Passivkühlern verziert. Neben beigelegten Videokabeln und dem Software-DVD-Player Power DVD XP 4.0 spendiert Ihnen Hercules noch ein Exemplar des Vietnam-Shooters **Vietcong** (PC-Games-Wertung: 80 %). Das firmeneigene Programm 3D-Tweaker verweigert mit unserem Muster den Dienst, mit dem Tool Powerstrip ließ sich die Grafikkarte aber von 325 MHz/290 MHz DDR (Chip/Speicher) auf 430 MHz/340 MHz DDR übertakten. Im 3D-Test schneidet die Karte in allen Einstellungen 24 Prozent besser ab als eine Radeon 9600. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL 3D PROPHET 9800	
HERSTELLER	Hercules
PREIS	Ca. € 299,-
TEL.	01801-777775
AUSSTATTUNG	1,40
EIGENSCHAFTEN	1,15
LEISTUNG	1,08
FAZIT: Leise, gut zu übertaktende High-End-Grafikkarte mit hoher Wärmeentwicklung	
WERTUNG	**1,16**

Shuttle AN50R

Das AN50R von Shuttle ist ein Mainboard für AMDs aktuellen Athlon-64-Prozessor im Sockel-754-Format. Es basiert auf Nvidias Chipsatz Nforce3 Pro 150 und besitzt eine SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN und Firewire-Anschlüsse. Das mickrige Software-Paket besteht aus Treibern und zwei BIOS-Update-Tools. Bei den Spiele-Benchmarks mit der **UT 2003**-Engine und **Star Trek Voyager Elite Force 2** erzielte das AN50R aber sehr gute Werte und auch die Stabilitätstests absolvierte es weitgehend fehlerfrei. Der altbekannte Frontside-Bus ist beim Athlon 64 der neuen Hyper-Transport-Verbindung (HT-Link) gewichen. Beim Shuttle AN50R ist der HT-Link nur mit 195,5 MHz statt – wie üblich – mit 200 MHz getaktet. Die Übertaktungs-Einstellungen im BIOS sind befriedigend: Der HT-Link („FSB" genannt) lässt sich zwischen 200 und 280 MHz einstellen, die CPU-Spannung auf 1,7 Volt regeln. Der Multiplikator bleibt aber fest. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL AN50R	
HERSTELLER	Shuttle
PREIS	Ca. € 160,-
TEL.	04121-4766
AUSSTATTUNG	1,86
EIGENSCHAFTEN	1,64
LEISTUNG	1,73
FAZIT: Schnelle und stabile Platine mit guter Ausstattung und magerem Software-Paket	
WERTUNG	**1,74**



Athlon 64 für Spieler

Nach dem AMD-Special in PC Games 12/03 testen wir **in diesem Monat zwei Komplett-PCs mit AMDs 64-Bit-Prozessor.**

Auch wenn der äußere Eindruck anderes vermuten lässt: Der Mini-PC ist dem PC-Riesen fast ebenbürtig. Fujitsu Siemens Computer liefert den Scaleo 600 (im Bild links) in einem handelsüblichen Midi-Gehäuse aus, während der Shuttle SN85G4 von Avitos (rechts) ein waschechter Mini-PC ist. In beiden Systemen arbeitet ein Athlon 64 3200+ mit 2,0 GHz Taktfrequenz. Fujitsu Siemens verbaut im Scaleo ein eigenes Mainboard mit VIAs Athlon-64-Chipsatz K8T800. Im Rechner steckt außerdem ein Gigabyte DDR400-SDRAM. Im Inneren sorgt eine Geforce FX 5900 Ultra mit 300 MHz Chiptakt und 425 MHz DDR-Speichertakt für bewegte Bilder. Der DVD-Brenner von NEC ist baugleich mit dem Brenner im Avitos-Mini-PC, wobei die Maxtor-Festplatte des Scaleo mit 160 GByte rund 40 GByte größer ist.

Klein, aber fein

Im winzigen Shuttle SN85G4 werkelt ein Micro-ATX-Mainboard mit Nforce3-Chipsatz, das ebenfalls mit zwei 512-MByte-Speicherriegeln bestückt ist. Außerdem beherbergt der Zwergen-Rechner eine 120-GByte-Festplatte, den erwähnten DVD-Brenner von NEC und ein Kartenlesegerät. Die eingebaute Ati Radeon 9800 Pro greift auf 128 MByte Grafikspeicher zu und ist mit 380 MHz/340 MHz DDR (Chip/Speicher) getaktet. Logisch, dass der kleine PC nicht viel Platz für Zusatzhardware bietet: Sie können neben der AGP-Grafikplatine nur noch eine PCI-Steckkarte einsetzen. Verwunderlich: Obwohl beide Rechner Serial-ATA-Anschlüsse besitzen, sind alle Laufwerke über ATA-Flachbandkabel angeschlossen.

Die 3D-Performance

In 3D-Spielen sind die beiden Rechner fast gleich schnell: Bei der **UT 2003**-Engine liegt der Shuttle SN85G4 mit 109 zu 103 Fps vorn (1.024x768, Standard-Einstellungen). Im OpenGL-Spiel **Jedi Knight: Jedi Academy** hat der Scaleo 600 mit 104 zu 89 Bildern mehr als nur eine Nasenlänge Vorsprung. Beiden gemeinsam ist die unangenehme Lautstärke von 4,2 bis 4,3 Sone im Spielbetrieb. Unter Windows sind es immerhin noch laute 3,0 bis 3,2 Sone. Fazit: Die getesteten Komplettsysteme unterscheiden sich in Leistung und Ausstattung nur minimal. Der Mini-PC von Avitos lässt sich allerdings nicht so gut aufrüsten wie der Scaleo 600 und verliert den Vergleichstest daher knapp.

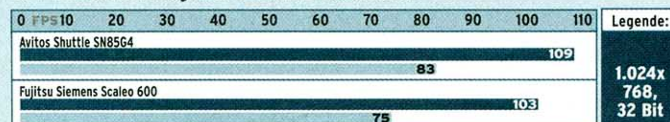
BERND HOLTMANN

Athlon-64-Komplettrechner im Test

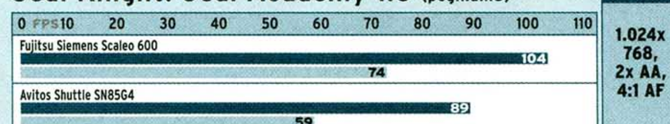
Name:	Scaleo 600	Shuttle SN85G4
Hersteller:	Fujitsu Siemens Computer	Avitos
Preis:	€ 1.799,-	€ 1.749,-
Preis-Leistung:	Befriedigend	Befriedigend
Prozessor:	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3200+
CPU-Kühler:	Coolermaster Kupfer	Heatpipe mit Gehäuselüfter
Mainboard:	FSC D1607 (Via K8T800)	Shuttle SN85G4 (Nforce 3)
Speicher:	2x 512 MByte DDR400 CL3	2x 512 MByte DDR400 CL2,5
Grafikkarte:	Geforce FX 5900 Ultra (300 MHz/425 MHz DDR)	Ati Radeon 9800 Pro (380 MHz/340 MHz DDR)
Festplatte, U/Minute:	Seagate 160 GByte, 7.200 U/min	Maxtor 120 GByte, 7.200 U/min
Laufwerke:	NEC DVD-Brenner (-/+R: 4x, -/+RW: 2x/2,4x)	NEC DVD-Brenner (-/+R: 4x, -/+RW: 2x/2,4x)
Sonstiges:	Floppy, Tastatur, Maus Works Suite 2003	4in1-Card-Reader
Betriebssystem:	Windows XP Home	Windows XP Home
Konfiguration:	installierter Treiber: Deton. 45.23	installierter Treiber: Catalyst 3.7
Verarbeitung:	Gut	Gut
Aufrüstoptionen:	Gut (1x AGP, 6x PCI)	Mangelhaft (1x AGP, 1x PCI)
Spiele-Performance:	Sehr gut	Sehr gut
Lautheit (2D/3D):	3,2/4,3 Sone	3,0/4,2 Sone
Wärmeentwicklung (2D/3D):	33/42 Grad	44/50 Grad
Wertung	1,58	1,77
Kommentar:	Ein teurer, aber sehr guter Spiele-PC mit Spitzenausstattung	Schlecht aufrüstbarer Mini-PC mit erstklassiger Performance

Der Leistungs**vergleich**

UT-2003-Engine 22.25 (pcgh.dem)



Jedi Knight: Jedi Academy 1.0 (pcgh.dm3)



Im Direct3D-Benchmark mit der **UT 2003**-Engine hat der Avitos-Rechner die Nase vorn, im OpenGL-Spiel **Jedi Academy** gewinnt aber der Scaleo 600 den Leistungsvergleich.
Einstellungen: Wir führten die Tests mit abgeschalteter Bildsynchronisation und zwei Grafikeinstellungen durch.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R96P128D	Gigabyte	Radeon 9600 Pro	Ca. € 189,-	128 MByte DDR-SDRAM	400 / 300 MHz (DDR)	**2,08**
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400 / 340 MHz (DDR)	**2,09**
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9000 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400 / 300 MHz (DDR)	**2,10**
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**2,20**
G4TI4200-VTD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 149,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/257 MHz (DDR)	**2,24**
G4TI4800SE-VTD8X	MSI	Geforce 4 Ti-4800 SE	Ca. € 174,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**2,26**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,14**
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,24**
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 520,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz (DDR)	**1,25**
3D Prophet 9800 Pro	Hercules	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,33**
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 540,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	**1,35**
FX Ultra/1600 XP Golden Sample Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	**1,35**

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	19"	Ca. € 400,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17" LCD	Ca. € 600,-	D-Sub	nicht relevant	1,69
Microscan A715	Adi	17" LCD	Ca. € 520,-	D-Sub, DVI-D	nicht relevant	1,76
Flexscan T565	Eizo	17"	Ca. € 390,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
AX3835UT	Iiyama	15" LCD	Ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	nicht relevant	1,83
L365	Eizo	15" LCD	Ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	nicht relevant	1,84
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 250,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 250,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 550,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer 3.0	Microsoft	€ 40,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 200,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 69,-	EAX AHD, A3D	1,5
DMX 6fire LT	Terratec	€ 130,-	EAX, A3D 1.0	1,8
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 90,-	EAX, A3D 1.0	2,32

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 785,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 18,-	www.caseking.de	030-33772656
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.avitos.de	01805-606065
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Intertech 350 Watt	(im Gehäuse verbaut)-		-
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 83,-	www.e-bug.de	05187-3006040

DER PREIS-LEISTUNGS-PC € 1.061,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 189,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.wichmann-edv.de	0531-2819913
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 138,-	www.nordpc.com	03831-30360
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 70,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-6420200

DER HIGH-END-PC € 2.900,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 886,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 49,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus SK8N (Nforce3, Sockel 940)	€ 199,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, ECC	€ 388,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 465,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 222,-	www.atelco.de	0800-1144444
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 190,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 91,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604

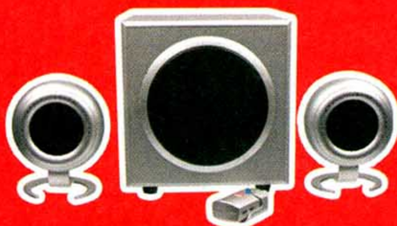
* Singlechannel-Version des Nforce2 Ultra 400



Zwei Damen im Spiel,
immer noch keine Action.



Rattlesnake Gamepad
Force Vibration PC Game Pad



Apollo² Platinum Edition
2.1 Subwoofer System



MEDUSA
5.1 Surround Headset



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add SPEED to your life

WWW.SPEED-LINK.COM

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSIONEN

Sudden Strike
3 Skulls of the Toltecs (WinXP)
Gunbound (Multiplayer)

DEMOS

Age of Mythology: The Titans
Chrome, Multiplayer (Ab-18-DVD)
Etherlords 2 (Multiplayer)
Fame Academy
FIFA 2004 (US-Demo)
Ford Racing Evolution
Halo
Harry Buster
In Memoriam
ITCH!
Korea: Forgotten Conflict
Law & Order 2
Mace Griffin Bounty Hunter
Midnight Nowhere
Moorfrosch XS
Need for Speed: Underground
Pearl Harbor 2
Railroad Pioneer
Sinbad: Legend of the Seven Seas
The Hobbit
UFO: Aftermath
V-Rally 3
Worms 3D

VIDEO-SHOW

Aktuell
Made in Germany: SEK
• Paraworld
Report: Nvidia Editor's Day
Report: Starbreeze
• Knights of the Temple
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted

Vorschau
Armed & Dangerous
Conan
Sacred
X2: Die Bedrohung

Test
Against Rome
Baphomets Fluch 3
NOLF: Contract J.A.C.K.
War of the Ring – Der Ringkrieg
Ford Racing Evolution
Need for Speed: Underground

Interaktiver Test
HdR: Die Rückkehr des Königs
Spellforce: The Order of Dawn
Star Wars: KotOR

Spiele-Trailer
Baphomets Fluch 3
Beyond Good & Evil
Castle Strike
Deus Ex 2: Invisible Wars
Ghost Recon: Jungle Storm
HdR: Die Rückkehr des Königs
Leisure Suit Larry
Prince of Persia: Sands of Time
Sternenschiff Catan
The Hobbit
Uru

AKTUELLE PATCHES

Age of Mythology Titans v1.01 (int)
Age of Mythology v1.08 (int)
Anstoß Edition 03-04 v1.1 (d)
Battlefield 1942 Patch 1.5 Full
DF: Black Hawk Down v1.3.0.37 (d)
Diablo 2 LoD v1.10
Diablo 2 v1.10
Die Völker 2 PC Games Version (d)
Gothic 2 Add on v2.6 (d)
Halo v1.02 (int)
Hidden & Dangerous 2 v1.02 (e)
Judge Dredd – Dredd vs Death 1.01 (int)
Max Payne 2 v1.01
Railroad Pioneer v1.01 (d)
Restaurant Empire v1.21 (d)
Silent Storm v1.11 (dt.)
Space Colony Missing Disco Sounds (d)
TRON 2.0 v1.03
UFO: Aftermath v1.2
Wildlife Park v1.10 (d)
Yager v5.22 (int)

TREIBER

Ati Catalyst 3.9 (7.95)
Matrox Parhelia-Serie 1.05.00.107 (XP)
MSI RivaTNT-GFX 45.32 (Win9x_Me)
Nforce-Treiber 2.41(Win9x_Me)
Nforce-Treiber 3.13 (XP)
Nvidia Forceware (TNT2 - GFX) 52.16
Sis 315_315E 6.14.10.3530 (XP)
Sis AGP-Treiber 1.17
Sis Audio-Treiber 1.21.11
VIA Audio-Treiber 3.80a
VIA Hyperion 4in1 v4.49

SPECIALS & TOOLS:

3D-Analyze 2.25a
Adobe Reader 6.0
AIDA32: Enterprise Sys. Info 3.85
CPU-Z 1.20
DirectX 9.0b
MoreBENCH LX - Version 4.04
PDF DVD Inlay
Pegasus Mail 4.12a (d)
Pop-Up Stopper Basic
Rivatuner 2.0 RC14
rTool 0.9.9.8 RCO
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

20 SCREEN-SHOT-GALERIEN

EXKLUSIV-DEMO | HALO

DVD & CD

Die spielbare **Halo**-Demo ist einzel- und mehrspielertauglich: Bei der Singleplayer-Mission „Silent Cartographer" suchen Sie gemeinsam mit einem Team von Marines nach einem versteckten Kartenraum, der den Weg zur Kontrollstation der Superwaffe Halo weist. Auf der Multiplayer-Karte „Blood Gulch" können bis zu 20 Spieler gleichzeitig die Modi Slayer und Capture the Flag testen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts
D/A	Rechts/links
E/Leertaste	Aktion/Sprung
R/Maus links/Maus rechts	Nachladen/Schießen/Granate

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.700 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 150 MByte

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

DVD

In **Age of Mythology: The Titans** entfesseln Sie gewaltige Titanen, um die Schlacht in der Antike zu gewinnen. Die Trial-Version lässt Sie die Atlanter in einem Tutorial sowie einer Mission der Einzelspieler-Kampagne spielen. Als Gott steht nur Kronos zur Verfügung und Sie dürfen auch nur bis ins dritte Zeitalter voranschreiten. Ein Mehrspielermodus steht nur in der Vollversion zur Verfügung.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 520 MByte

FAME ACADEMY

DVD

Nach **Popstars** und **DSDS** hat auch die RTL-II-Castingshow **Fame Academy** ihr eigenes PC-Spiel spendiert bekommen. Während Konsolenspieler bei der PS2-Version auf einer Tanzmatte vor dem heimischen TV umherhüpfen müssen, dürfen sich die PC-Spieler um das Management ihres hoffnungsvollen Schützlings kümmern und dabei Konzerte koordinieren, Tanz-Trainer anstellen und Bühnen-Outfits kaufen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 220 MByte

EXKLUSIV-DEMO | V-RALLY 3

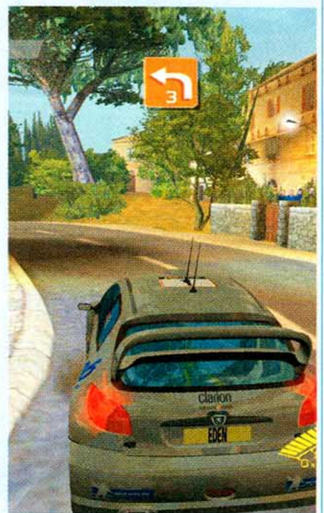
DVD & CD

Mit realistischer Fahrphysik will **V-Rally 3** echte Simulationsfans für sich gewinnen. Die Demo ermöglicht ein Rennen auf der ersten England-Etappe; gefahren wird die Rallyeversion des Peugeot 206. Aufgrund der sehr direkt ansprechenden Steuerung ist ein analoges Eingabegerät unbedingt empfehlenswert.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Gas/Bremse/links/rechts
S/X	Hoch-/runterschalten
Leertaste	Handbremse
C	Kamera ändern

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 80 MByte



FORD RACING EVOLUTION

DVD

Zu einer rasanten Spritztour auf zwei Strecken mit ebenso vielen Ford-Flitzern lädt Sie die Demo-Version zu Empires **Ford Racing 2** ein. Bei der Vollversion (Test auf Seite 175) können Sie mit der gesamten Produktpalette des amerikanischen Autobauers – von den Fünfzigerjahren bis heute – nach Herzenslust Gas geben. Na dann: Gute Fahrt!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Gas/Bremse/links/rechts
Leertaste	Handbremse
Enter/Shift	Sichtwechsel/umsehen
Entf/Ende	Hoch-/runterschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 550, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 145 MByte

IN MEMORIAM

DVD

Bei den Nachforschungen zu einer Mordserie verschwinden der Journalist Jack Lorski und seine junge Begleiterin spurlos. Sind die beiden dem Killer zum Opfer gefallen? Das gilt es im interaktiven Thriller **In Memoriam** herauszufinden. Um die Demo spielen zu können, müssen Sie eine Internetverbindung haben. So bezieht Ihr Charakter wichtige Indizien aus dem Internet. Außerdem erhalten Sie E-Mails von Charakteren.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 333, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

ITCH!

DVD

Haben Sie eine ordentliche Portion Hirnschmalz? Dann sollten Sie unbedingt mal die Demo-Version zum Denk- und Knobelspaß **ITCH!** antesten. Worum geht's? Sie müssen vier gleichfarbige Flöhe in einer Reihe oder einem Quadrat nebeneinander positionieren. Dann verschwinden sie und man bekommt Punkte gutgeschrieben. Klingt simpel, ist es auch – macht aber trotzdem Spaß. Die Verkaufsversion kostet übrigens 15 Euro!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 200, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 40 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

DVD & CD

Das Taktik-Spiel versetzt Sie in die Zeit des Korea-Krieges. In zwei spielbaren Missionen steuern Sie Ihre Spezialeinheit aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Es gilt, auf möglichst lautlose Art und Weise Sabotageakte durchzuführen. Die 3D-Grafik lässt sich drehen und zoomen. Steuerbare Fahrzeuge und taktisches Geschick machen diesen Strategietitel zu einer guten **Commandos**-Alternative.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 733, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 250 MByte

LAW & ORDER 2

DVD

Ein Dauerhupen schallt durch die Straßenschluchten von Manhattan. Sie sind Lennie Briscoe und müssen herausfinden: Wer ist der Typ, der vornübergebeugt und mit einem Loch im Kopf in seinem Wagen liegt? In der umfangreichen Demo-Version des Adventures **Law & Order: Double or Nothing** untersuchen Sie den Ort des Geschehens nach Hinweisen und befragen Augenzeugen. Das setzt gute Englischkenntnisse voraus!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 200, 32 MByte RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 103 MByte

MIDNIGHT NOWHERE

DVD

Dieses Adventure ist nichts für schwache Nerven: Sie wachen im Leichenschauhaus auf und können sich an nichts erinnern. Irgendwie gelingt es Ihnen, „auszubrechen". In den Gängen liegen haufenweise Tote. Was ist passiert? Das gilt es herauszufinden. Es erwartet Sie eine komplette Episode der Vollversion. Vorsicht: Die Sprachausgabe ist in Russisch, die Untertitel hingegen in Englisch.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

DVD

Zwei der insgesamt sechs verschiedenen Rennmodi dürfen in der Demo von **Need for Speed: Underground** ausprobiert werden. Fahren Sie eine Runde auf einem Circuit-Race oder beweisen Sie sich im Beschleunigungsrennen. Mehrspieler-Interessierte dürfen auch den Online-Modus anspielen. Der ist allerdings leider – genau wie in der Vollversion – auf vier Spieler gleichzeitig beschränkt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[↑]/[↓]	Gas/Bremse bzw. Rückwärtsgang
[←]/[→]	Links/rechts
[A]	Hochschalten
[Y]	Runterschalten
[ ]	Handbremse

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.700 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 270 MByte

PEARL HARBOR 2

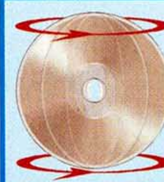
DVD

Die Demo zur actionreichen Flugsimulation versetzt Sie ins Jahr 1941. In drei Missionen haben Sie aufseiten der Amerikaner mit dem japanischen Überraschungsangriff auf Pearl Harbor zu kämpfen. Mit Bomber oder Jagdflugzeug nehmen Sie die Feinde via Joystick oder Tastatur aufs Korn und erhalten so einen Vorgeschmack auf die insgesamt 50 Missionen des Spiels.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Cursortasten	Flugzeugsteuerung
[A]/[Y]	Beschleunigen/abbremsen
[Q]	Booster
[ ]	Maschinengewehr
[Strg]	Aktivierte Sekundärwaffe abfeuern
[1]/[2]/[3]	Raketen/Bomben/Torpedos aktivieren

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 180 MByte



INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS

DVD

Der Kinofilm **Sinbad: Der Herr der sieben Meere** war leider nicht sehr erfolgreich. Ob dem Spiel zum Film ein glücklicheres Schicksal beschieden ist, bleibt abzuwarten. Die Demo bietet einen guten Vorgeschmack auf die Verkaufs-Version. Das Spielprinzip scheint zwar auf ein eher jüngeres Publikum zugeschnitten zu sein, doch Ausprobieren kostet ja bekanntlich nichts und Laune macht's auch!

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Maus	Figur steuern
[X]/[Z]/[C]	Angriff 1/2/abblocken

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 400 MByte

PC GAMES AB-18-EDITION*

Ab-18-Edition

TOP-DEMO | CHROME (MULTIPLAYER)

DVD ab 18

In der **Chrome**-Mehrspielerdemo können Sie eine Assault- und eine CTF-Map mit bis zu 32 Spielern ausprobieren. Während die CTF-Karte übliche Shooter-Kost bietet, macht vor allem der Assault-Modus dank der steuerbaren Mechs und Jeeps reichlich Spaß. Glücklicherweise sind die Hardware-Anforderungen etwas geringer als in der Einzelspieler-Kampagne – ein PC mit 2.000 MHz und Geforce4 Ti reicht für reibungsloses Spielen aus.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]/[S]/[D]/[A]	Vor/zurück/rechts/links
[E]/[F]	Benutzen/Aktion
[ ]	Sprung
[R]/[Maustaste]	Nachladen/Schießen
[Maustaste]	Zielen/Alternativ-Feuer

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.200, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte



*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de/) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Halo
2	Need for Speed: Underground
3	V-Rally 3
4	Age of Mythology: The Titans
5	NOLF: Contract J.A.C.K. MP
6	UFO: Aftermath
7	Korea: Forgotten Conflict
8	Railroad Pioneer
9	Worms 3D
10	In Memoriam

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

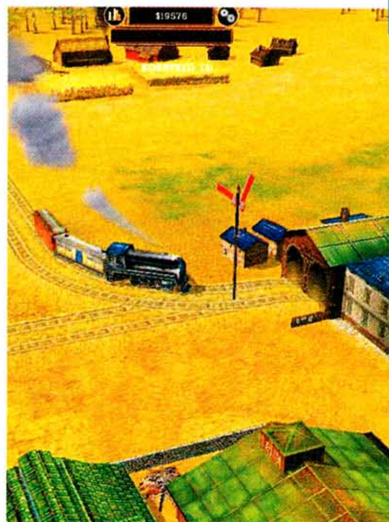
TOP-DEMO | RAILROAD PIONEER

DVD & CD

Willkommen im Amerika des 19. Jahrhunderts! Dampfloks lösen zunehmend die Kutsche ab. Allerdings gibt es noch so gut wie keine überregionalen Verbindungen. Was her muss, ist eine transkontinentale Eisenbahnstrecke. Also, worauf warten Sie noch? Legen Sie los! Neben dem Tutorial erwartet Sie in der spielbaren Demo die erste Mission, Pennsylvania.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 120 MByte



THE HOBBIT

DVD

In der Vorgeschichte zur **Herr der Ringe**-Trilogie hopsen Sie in der Rolle des liebenswürdigen Hobbits Bilbo Beutlin durch Mittelerde. In dem Action-Adventure müssen Sie nicht nur allerlei eklige Kreaturen bekämpfen, sondern auch das eine oder andere Rätsel knacken. Warum? Um Ihre Aufgabe zu erfüllen: den Drachen Smaug überlisten und den einzigartigen Zwergenschatz finden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Vor/zurück/links/rechts
[Leertaste]/[Maustaste]	Springen/angreifen
Enter/Strg	Benutzen/kriechen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 245 MByte

UFO: AFTERMATH

DVD

UFO: Aftermath ist der Nachfolger der legendären Strategieserie. Als Alien-Jäger führen Sie eine Spezialeinheit zu verschiedenen Einsatzgebieten, um die schleimige Brut zu vernichten. Diese Demo lässt Sie ein Tutorial sowie vier Missionen in Afrika spielen. Ob Ihnen das neue Echtzeitspielsystem zusagt, können Sie jetzt selbst testen. Die Grafik ist durchaus gelungen, der Schwierigkeitsgrad herausfordernd bis happig.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 190 MByte

HARRY BUSTER

DVD & CD

Der Geier Harry Buster hat alle Flügel voll zu tun. Denn seine Neffen machen in der Börse Jagd auf unschuldige Broker. Schlüpfen Sie in die Rolle von Harry und hindern Sie die Knirpse daran, einen Börsianer nach dem anderen zu entführen – sonst bricht der Finanzmarkt zusammen. Wie man einen ungezogenen Raubvogel vom Himmel holt? Ganz einfach: mit Tomaten

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 10 MByte

MOORFROSCH XS

DVD & CD

Kennen Sie noch den Klassiker **Frogger**? **Moorfrosch XS** erinnert nicht nur entfernt an den Spielhallen-Oldie. Bringen Sie den grünen Moorfrosch heil zu seinen Laichgründen. Überqueren Sie dicht befahrene Straßen, reißende Flüsse und achten Sie auf Feinde wie stechende Rieseninsekten. Ein kurzweiliges Abenteuer für zwischendurch.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Vor/zurück/links/rechts
[Leertaste]	Fliegen fangen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSIONEN
Sudden Strike
3 Skulls of the Toltecs (WinXP)
Gunbound (Multiplayer)

DEMOS
FIFA 2004 US Demo
Halo
Harry Buster
Korea – Forgotten Conflict
Moorfrosch XS
Need for Speed Underground
Railroad Pioneer
V-Rally 3
Worms 3D

VIDEOS
AKTUELL
Made in Germany: SEK
• Paraworld
Report: Nvidia Editor's Day
Report: Starbreeze
• Knights of the Temple

VORSCHAU
Conan
Sacred
X2: Die Bedrohung

TEST
Against Rome
Need for Speed: Underground
Spellforce: The Order of Dawn

PATCHES & TREIBER
Die Völker 2 PC Games Version (d)
Halo v1.02 (int)
Silent Storm v1.11 (dt.)
UFO: Aftermath v1.2
Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.9 (7.95)
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 52.16
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.9 (7.95)
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 52.16

TOOLS & SPECIALS
Adobe Reader 6.0
Winzip

TOP-DEMO | WORMS 3D

DVD & CD

Team 17s beliebte Kriecher treiben ihr Unwesen jetzt auch in der dritten Dimension. Die Demo enthält jeweils einen Solo- und einen Mehrspielerlevel, Letzterer für zwei Teilnehmer am gleichen PC ausgelegt. Am Spielablauf hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht viel geändert: Sie robben mit Ihren Würmern durch die Landschaft und nehmen Ihre Gegner mit einer Reihe von abgedrehten Waffen aufs Korn, von der Bazooka bis zur Bananenbombe. Danach ist das andere Team an der Reihe.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/A/S/D	Vorne/links/hinten/rechts
Enter/[Maustaste]	Sprung/Feuer
[Maustaste]	Waffenmenü
Q/E	Ego-Perspektive/Außenkamera

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 145 MByte

FIFA 2004 (US-DEMO)

DVD & CD

Nach der europäischen Demo mit Juventus Turin gegen AC Mailand hat EA nun die US-Fassung veröffentlicht: Mit den San Jose Earthquakes spielen Sie gegen Los Angeles Galaxy; Austragungsort der Partie ist LA. Die Beschränkungen sind allerdings gleich: Weder Schwierigkeitsgrad noch Auflösung (800x600) lassen sich verstellen, zudem darf nur eine vierminütige Halbzeit gespielt werden.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegung
S	Flacher Pass/Spielerwechsel
D	Schuss/Grätsche
A	Hoher Pass/Tackling
E	Sprint
Q	„Off the Ball"-Spiel

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 60 MByte

Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 01/04
☐ PCG-Demo-CD-ROM
☐ PCG-Video-CD-ROM
☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



It's in the game.™

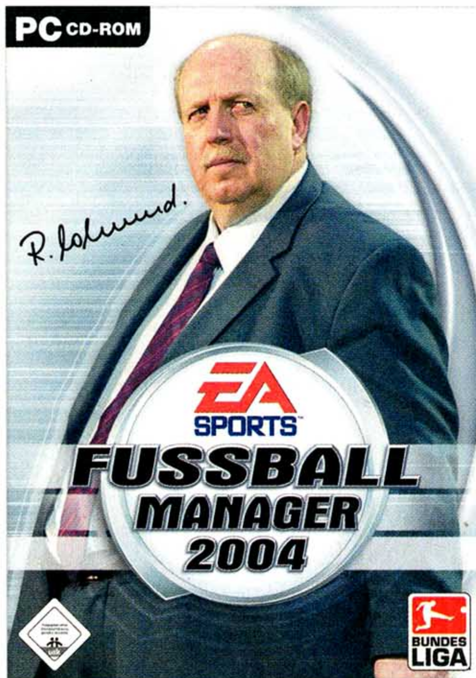




PlayStation®2









FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts!
Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!

www.easports.de www.fm2004.de

wire.



























ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Wie schon in der letzten Ausgabe geschrieben, finde ich die Idee mit den Warnhinweisen auf Zigarettenschachteln so gut, dass sie eigentlich auf alle Bereiche des Lebens ausgedehnt werden sollte.

Bekanntlich sind ja nicht nur Zigaretten der Volksgesundheit abträglich. Und wenn wir schon beim großen Kleben sind, fordere ich Gleichstellung aller Produkte. „Diese Tafel Schokolade macht fett und kann Karies verursachen", will ich in Kürze auf allen quadratischen Tafeln lesen. Doch es kann ja nicht nur auf Genussmittel beschränkt bleiben. Machen wir Nägel mit Köpfen. „Dieses Druckwerk kann zu partiellem Realitätsverlust und Gehirnerweichung führen" auf den Blättern der Regenbogenpresse muss Pflicht werden. Auch die vielen Verkehrstoten bekommen wir spielend in den Griff, wenn PKWs mit „Diese Maschine kann auf Grund kinetischer Eigenschaften Menschen töten" versehen werden. Schwieriger wird es da schon, diese Zettel auf Hunden zu befestigen: „14 Tonnen Hundekot täglich können das Wohlbefinden in Ihrem Wohnort drastisch einschränken". Und auch Kinder werden da nicht allzu kooperativ sein: „Dieses Wesen kann Ihre Gehörgänge und Nerven schädigen". Mein persönliches Highlight wären zwar Frauen mit dem Sticker „Dieses Wesen führt zu erhöhtem Adrenalinausstoß und kann finanziell ruinierend wirken", aber das ist sexistisch, weshalb ich mir selbst den Button „Übernahme dieser Meinung hat Feindseligkeiten und Einsamkeit zur Folge" verpasse.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Toblerone

Salü Rainer!

Ich habe von den Problemen gelesen, die du mit unserer guten Toblerone hast. Nach meinen Tipps ist dein Kieferklempner ärmer und ich habe einen Feind mehr. Wie du sicher bei genauer Betrachtung sehen kannst, hat die Tobler zwischen den Dreieckli eine Sollbruchstelle eingearbeitet. An dieser Stelle wird ein Dreieckli abgetrennt. Nicht die ganze Schoggi auf einmal in den Mund! Das abgetrennte Dreieckli wird nun auf die Zunge gelegt. Da dieses aus feinster zartschmelzender Schoggi gemacht ist, wird es nun langsam auf der Zunge schmelzen. Diese Vorgehensweise garantiert schmerzfreien und vollendeten Toblerone-Genuss. Wir Eidgenossen bevorzugen übrigens die kleinen Tobler – die großen Mega-Toblerone werden nur von Touristen gekauft, die zu Hause protzen wollen.

LIEBE GRÜSSE AN DICH UND DAS PC-GAMES-TEAM VOM EIDGENOSSEN URS

Dass ich nicht von der kompletten, mit Schokolade überzogenen Panzersperre abbeiße, versteht sich von selbst. Das verhindert mein gesunder Selbsterhaltungstrieb. Im Prinzip ist die von dir geschilderte Vorgehensweise ja auch klar, hat jedoch einen Haken. Laut deiner Aussage soll das braune Zeugs langsam (!) im Mund schmelzen. Diese Cheops-Pyramide der Nahrungsmittel erzeugenden Industrie pflegt jedoch mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung zu schmelzen und sich in der Zwischenzeit in eine klebrige Masse zu verwandeln, die jegliche Kommunikation unmöglich macht und deren Adhäsions-Eigenschaft plombenvernichtend wirkt. Als einzig gangbare Wege haben sich Kleinraspeln und Lutschen erwiesen, was jedoch entweder Werkzeug voraussetzt oder ausgesprochen uncool aussieht.

Fehler des Monats

Hallo lieber Rossi,

laut Seite 107 eurer letzten Ausgabe verfügten die Briten nach 1900 nur noch über Langschwerter, Pechkocher und Ähnliches. Entweder hat mir mein Opa verschwiegen, dass er im Weltkrieg noch mit Kettenhemd gekämpft hat, oder ich habe euren versteckten Fehler gefunden. Ich bin mir aber nicht sicher. Vielleicht hat es sich ja auch um eine neue psychologische Geheimwaffe gehandelt, die den Gegner verwirren sollte, wer weiß das schon?

VIELE GRÜSSE: PETER BENZ

Eigentlich möchte ich jetzt anmerken, dass der Autor dieser Zeilen damit ausdrücken wollte, dass Kriege ja bekanntlich immer einen zivilisatorischen Rückschritt bedeuten. Und da mich bei Briten eigentlich gar nichts wundert (ein Volk, das gekochte Haferflocken mit Bratenfett isst, benutzt sicher auch noch heute Pechkocher bei feierlichen Anlässen), würden mich auch Kettenhemden nicht wundern, zumal ich vor einigen Jahren tatsächlich derartig herausgeputzte Briten gesehen habe und seither Mallorca meide. Aber ich beginne abzuschweifen. Gratuliere! Du hast den Fehler des Monats gefunden! Dein Päckchen geht umgehend raus. Eine wunderbare Aktion, wie ich finde. Früher musste ich meinen Müll im Wald vergraben.

Teestunde

Hallo Rainer! Ist dir eigentlich schon mal aufgefallen, dass du immer aggressiv auf Leserbriefe antwortest? Anstatt das Problem in Ruhe zu behandeln, wie es vernünftige Menschen tun würden, hast du anscheinend das Bedürfnis, den Schreiber des Briefes hemmungslos verbal vor den Kopf zu stoßen. Ich würde dich doch bitten, in Zukunft zuerst eine Tasse Tee zu trinken (ich weiß, dass du keinen Tee magst, aber man kann sich an alles gewöhnen), bevor du dich mit den Leserbriefen auseinander setzt.

MFG BOOM

Eine ausgezeichnete Idee. Leider mag ich tatsächlich keinen Tee und meine Zeitplanung sieht auch keine 153 Teepausen am Tag vor. Und so schlimm, wie du schilderst, bin ich wirklich nicht! Im Grunde genommen bin ich ein sehr freundlicher Mensch, so lange man mich nicht reizt und kein Vollmond scheint.

DK

Im Bericht zur Games Convention schreibt ihr, dass vielleicht Daniel Küblböck die Zuschauer mit seinem Gesang betören wird. Bei einem Satz mit den Worten „Daniel K." und „betören" schrillen bei mir alle Alarmglocken. Das ist absolut unvorstellbar. Ansonsten habe ich aber keine Kritik an euch.

PHLIBBO

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Ali Gomille führt uns vor, dass man auch mit einem sehr beschränkten Budget einen Blumentopf in unserem Lookalike-Wettbewerb gewinnen kann. Die Einsparungen am Kostüm ermöglichten erst den Einsatz der Katze.



Das freut mich, dass unser Magazin deine nahezu 100%ige Zustimmung findet. Meiner Meinung nach ist sogar ein Satz, der die Worte „Daniel" und „Gesang" enthält, ein logischer Fehler, ähnlich der Zusammenstellung „Schweiz" und „Strand". Zum Glück musste ich ja auch den Artikel nicht schreiben. Der arme Kollege wollte sich eben bei den zahlreichen (?) DK-Fans keine Feinde machen, was in Anbetracht der erschreckenden geografischen Nähe von Fürth und Eggenfelden ja auch verständlich ist.

Fürth

Mein Geschichte-Lehrer hat gemeint, dass die erste Bahnstrecke Deutschlands (Nürnberg-Fürth) anfangs auch dazu genutzt wurde, das ganze kriminelle Gesindel von Nürnberg nach Fürth zu transportieren. Über die Jahre habe sich dann dort der ganze Abschaum angesammelt, was auch die schlechten Beziehungen zwischen Fürthern und Nürnbergern erkläre. Meine Frage an dich: Wie lange musst du denn noch sitzen, was hat Petra Maueröder eigentlich verbrochen und wie lässt es sich im PC-Games-Arbeitslager so leben?

MIT GRÜSSEN: DEIN DIENER CHRISTOPH

Ich versuche jetzt mal ernst zu bleiben und möchte dir einen freundschaftlichen Rat geben: Nicht jeder, der das Pech hatte, Lehrer werden zu müssen, hat auch immer Recht! Da damals eine Bahnfahrt ein finanziell schier unerschwingliches Unternehmen war, hat bestimmt niemand daran gedacht, damit „kriminelles Gesindel" zu befördern, zumal auch die Strecke selbst mit Plattfüßen problemlos zu Fuß zu bewältigen wäre. Richte deinem Geschichtslehrer doch bitte meine besten Grüße aus. Er sollte in seinen Morgentee doch etwas weniger aus der braunen Flasche füllen. Offenbar verwechselt er Fürth mit Amerika, was nicht sonderlich schmeichelhaft ist. Weder für Fürth noch für deinen Lehrer.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



ABGEWATSCHT Die virtuelle Jury ist von Gracias Darbietungen in der Deutschland-sucht-den-Superstar-Umsetzung offenbar wenig begeistert.

Dass es so ein Superstar in spe alles andere als leicht hat (erst recht, wenn es sich ums Computerspiel zur Show handelt), belegt der Schnappschuss-Spruch von Christian Ullmann aus Aachen: Seine Bohlen-Anleihe ging beim Redaktions-Casting als Erste durchs Ziel und wird mit einem Spielepaket belohnt. Enthalten: *Silent Storm, Empires, XIII, Silent Hill 3* und *FIFA 2004* – herzlichen Glückwunsch! In diesem Monat im Sieger-Karton: *Spellforce*, der *Fußballmanager 2004, Baphomets Fluch 3, Knights of the Old Republic* und *Need for Speed: Underground* – mitmachen lohnt sich also!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Januar 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SCHWERTMEISTER James Ohlen von Bioware mutiert für den PC-Games-Fotografen zu einem waschechten „Knight of the Old Republic".



ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Schnelldurchgang

*Ich bin sehr oft mit den Wertungen von PC Games einverstanden, aber wie kann man einem Spiel wie **Call of Duty** eine 86 geben, wenn man das Spiel schon nach ca. fünf Stunden durchhat? Man sieht ja, dass vor allem Ego-Shooter immer kürzer werden, der Spieler muss aber trotzdem noch um die 50 Euro berappen. Ich sehe zehn Stunden Spieldauer als Minimum, alles darunter müsste einen deftigen Abzug bekommen.*

DIETER KRUSCHE

Zuschriften mit ähnlichem Tenor erreichten uns auch zum Thema **Max Payne 2**. Im Zweifel gilt für PC Games die Maxime: lieber sieben Stunden Spielspaß auf höchstem Niveau als 20 Stunden Durchschnittsware. Dennoch haben Sie natürlich Recht: Im Vergleich mit anderen Action-Spielen wie etwa **GTA Vice City** oder **Mafia** bieten diese Shooter deutlich weniger Gegenwert fürs Geld. Welche Mindest-Spielzeit erwarten PC-Games-Leser von Action-Spielen? Und wie sollten Spiele bewertet werden, die deutlich unter der Norm liegen? Schreiben Sie uns.

X2

*Wisst ihr schon, ob **X2: The Threat** als Add-on rauskommt oder als normales Game? Wenn es ein Add-on wäre, würde es doch auch mit der **X-Gold**-Vollversion (PC Games 10/03) funktionieren, oder?*

CHRISTOPH EHLERT

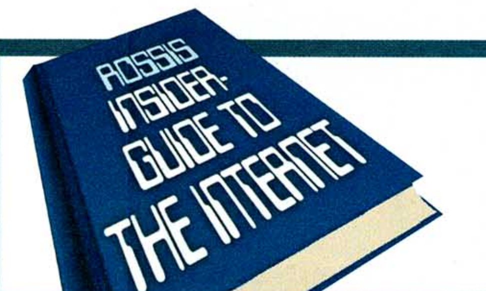
X2: The Threat ist die englische Version des Nachfolgers zu **X: Beyond the Frontier**. Das Spiel wird in Deutschland von Egosoft entwickelt und erscheint im Februar 2004 mit dem Untertitel **Die Bedrohung**. **X2** ist kein Add-on, sondern eine „richtige" Fortsetzung mit komplett neuer Engine - eine Vorschau lesen Sie auf Seite 68.

Max Payne 2

*Ich interessiere mich sehr für **Max Payne 2**. Ich hätte es mir auch schon längst gekauft, habe aber dann erfahren, dass die bis jetzt veröffentlichten Versionen alle auf Englisch sind. Da ich diese Sprache nicht so besonders beherrsche, freute es mich sehr, im Test zu lesen, dass **Max Payne 2** per 500-MB-Patch auf Deutsch geändert werden kann. Ich habe allerdings in einem Forum gelesen, dass dieses Vorhaben eingestellt wurde. Ich wollte jetzt mal nachhaken, ob ihr da mehr wisst.*

ANSGAR KRÄMER

Max Payne 2 ist nur komplett in Englisch erhältlich und enthält vergleichsweise anspruchsvolle Dialoge, für die gute Sprachkenntnisse benötigt werden. Damit alle Max-Fans in den Genuss des Ab-18-Shooters kommen, überlegt Take 2 derzeit, eine deutsche Fassung nachzureichen. Da mit der Synchronisation noch nicht begonnen wurde, ist das Vorhaben auch nicht eingestellt werden. Über neue Erkenntnisse informieren wir Sie in den kommenden Ausgaben.



HTTP://WWW.SIDETALKIN.COM/



Nokias N-Gage hat unsere Telefongewohnheiten verändert. „Sidetalking" ist plötzlich hip. Wie man sich dabei vollständig zum Affen machen kann, führen uns diese unerschrockenen Herren vor.

HTTP://WWW.HOLDTHEBUTTON.COM/



Einsam? Langeweile? Vollständig verblödet oder nur auf der Suche nach einer wirklich GANZ neuen Sportart? Dann bist du hier richtig:

HTTP://WWW.ENVADOR.COM/



Zum Schluss mal wieder eine ernsthafte Seite. Wer echt abgefahrene Ideen für sein Modding-Gehäuse sucht, sollte diese Seite unbedingt kennen. Und gerade in der weihnachtlichen Zeit sollte man einen Blick auf den Lebkuchen-PC werfen.

Anfrage

Ich habe eine Frage: Warum stürzt meine Maus manchmal ab, wenn ich im Internet bin oder auch in anderen Programmen, manchmal auch in Spielen?

ALEXANDER ROPELLA

Da meine Kristallkugel momentan in der Reinigung ist und du dich mit Details doch etwas zurückgehalten hast, wird die Antwort ausgesprochen schwierig. Es soll Menschen geben, die zusätzlich noch den PC, das Betriebssystem, das Modell der Maus und das Programm angeben, bei denen der Fehler auftritt, aber das sind kleinliche Kleingeister, die unseren Hardwarejungs einfach das Vergnügen der Herausforderung nicht gönnen. Darum mein Rat: Macht es uns nicht so einfach! Schreibt doch einfach nur „Was geht da schief?" und lasst uns den Rest selbst herausfinden!

Anfrage 2

Leider habe ich mit meiner Klinge öfters ein paar Zivilisten getroffen und nun mag mich fast keiner mehr. Wie kann ich das ändern?

BENJAMIN KÖRNER

Erst dachte ich, hier hätte ein amoklaufender Cracksüchtiger gemailt. Nach einer kurzen Denkpause kam mir aber die Eingebung, dass du uns vielleicht dein Problem im Spiel **Fluch der Karibik** schildern wolltest. Darum habe ich deine E-Mail an unsere Tipps&Tricks-Jungs weitergeleitet. So mag ich es. Nur keine Details! Immerhin müssen Mails ja pro Buchstabe bezahlt werden. Und mehr als drei Sekunden für eine Mail zu verschwenden, ist uncool.

TIKWA SPACE RAT „PANZERS"

wird präsentiert von MUSIK PRODUKTIV Der Megaladen für Musik-Equipment www.musik-produktiv.de



WWW.SPACE-RAT.DE

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware
Dirk Gooding (Ltg.), Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, David Mola, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

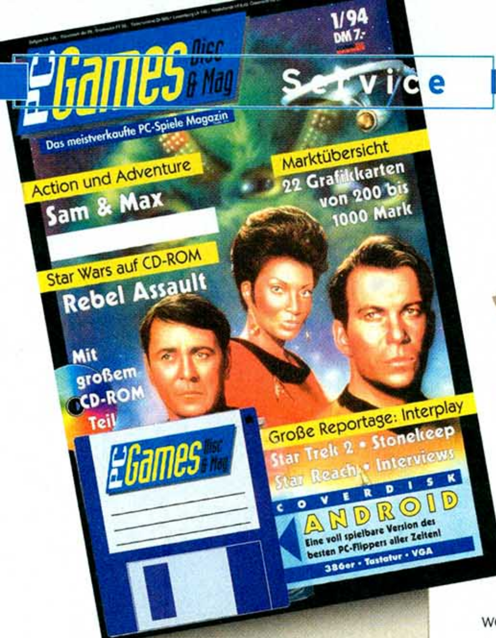
Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003: 238.626
AWA Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN



Januar 1994

Kurioses am Rande



Neben dem Städtebau-Spiel **Sim City** versim-t Maxis in den 90ern eine ganze Reihe weiterer Themen; zu den kuriosesten Programmen gehören die Ameisenkolonie-Simulation **Sim Ant** und das in Ausgabe 1/94 getestete Bauernhof-Aufbauspiel **Sim Farm**. Das ist allerdings wenig mehr als ein auf Landei getrimmtes **Sim City**: Statt Parks anzulegen, werden eben Windschutzhecken gepflanzt. Für diesen wenig innovativen Ableger kassiert Maxis nur 74 Spielspaßpunkte.

Test des Monats



Manche Spiele verändern die Computergeschichte. **Rebel Assault** ist eines davon. Von den über anderthalb Millionen begeisterten Spielern kaufen sich fast drei Viertel eigens für das **Star Wars**-Geschicklichkeitsspiel ein CD-ROM-Laufwerk. Damit verhilft Lucas Arts nicht nur dem neuen Speichermedium zum Durchbruch, sondern löst auch eine Flut von Nachahmern aus, die auf vorberechnete Kulissen setzen. Zwar ist **Rebel Assault** kaum anspruchsvoller als **Moorhuhnjagd**, kaschiert das simple Spielprinzip aber mit einer bis dato ungekannt edlen Präsentation. Der für damalige Verhältnisse gigantische Speicherplatz von 650 Megabyte auf der Spiel-CD bringt üppige Zwischensequenzen, den Original-Kino-Soundtrack und atemberaubende interaktive Videos mit spektakulären Weltraumschlachten.

Was wurde eigentlich aus ... American Laser Games?



Nachdem Firmengründer Robert Grebe Ende der 80er Trainingsprogramme für Polizeischulen entwickelt hatte, in denen angehende Cops ihre Schießkünste mit Lichtpistolen verbessern sollten, entwickelten er und sein Team eine Spielhallenversion aus einem alten Commodore Amiga und einem Laserdisc-Player. Es folgten diverse Produkte ähnlicher Machart für Konsolen und Bildplattenspieler. PC-Spielern bekannt wurde American Laser Games mit **Mad Dog McCree**, einem Lightgun-Shooter vor dem Hintergrund eines Wildwestfilms. Während die ausgezeichnete Qualität der Videosequenzen bei **Mad Dog** noch über den simplen Spielablauf im **Moorhuhn**-Stil hinwegtäuschen konnte, gelang den Entwicklern das bei den folgenden Titeln immer weniger, so dass die Firma zwei Jahre später Pleite ging. Für Konsolen werden einige der Klassiker derzeit wieder neu aufgelegt.



Hardwaretrends

Anfang 1994 heißt der neueste Hardwaretrend VESA Local Bus. Erstmals erscheinen Grafikkarten mit speziellen Beschleuniger-Chips, die spürbar mehr Leistung unter Windows versprechen. Der Geschwindigkeitszuwachs für die überwältigende Mehrheit der DOS-Spiele hält sich allerdings in Grenzen; teilweise sind die Treibsätze sogar langsamer als ihre Vorgänger. Schon knapp zwei Jahre später ist VESA Local Bus ohnehin Geschichte: Der neue Standard heißt PCI. Zumindest für Grafikkarten ist dieser heute wieder abgelöst: durch AGP.

Die Top-5-Tests

1. **Sam & Max** | Lucas Arts
   Legendäres Comic-Adventure mit zwei tierisch witzigen Hauptdarstellern
2. **Goblins 3** | Coktel Vision
   Dritter und leider bislang letzter Teil der exzellenten Puzzlespiel-Reihe
3. **Frontier** | Gametek
   Umstrittener Nachfolger des Weltraumhandel-Klassikers **Elite**
4. **Critical Path** | Media Vision
   Typisches CD-ROM-Adventure mit sehr guten digitalen Video-Sequenzen
5. **Aufschwung Ost** | Sunflowers
   Gefällige Mischung aus **Sim City** und Wirtschaftssimulation mit realem Hintergrund

Am 07. Januar erscheint die PC Games 2/2004

VORSCHAU

Konkrete Aussagen dank spielbarer Versionen: Wir untersuchen die Fortsetzungen zu **Vampire**, **Deus Ex**, **Splinter Cell**, **Medal of Honor: Allied Assault** und **Port Royale**. Dazu: Videos auf DVD!

TEST

Wir prophezeien: Da kommt ganz schön Bewegung in die Referenz-Liste. Freuen Sie sich auf PC-Games-Empfehlungen und -Warnungen zu **Condition Zero**, **Breed**, **Sacred** und **X2: Die Bedrohung**.

TIPPS

Adventure-Hochsaison bei PC Games: Wir helfen Ihnen bei der Lösung von **Baphomets Fluch 3** und **Tony Tough**. Außerdem: Profi-Tipps zu **Spellforce** und **Knights of the Old Republic**.

CD/DVD

Erleben Sie Hits wie **Deus Ex 2** oder **Codename: Panzers** live in Aktion: Exklusive Vorab-Videos, Vor-Ort-Reportagen und natürlich spielbare Top-Demos informieren Sie umfassend.









VORAB-INFOS AB 1. JANUAR 2004 AUF WWW.PCGAMES.DE!